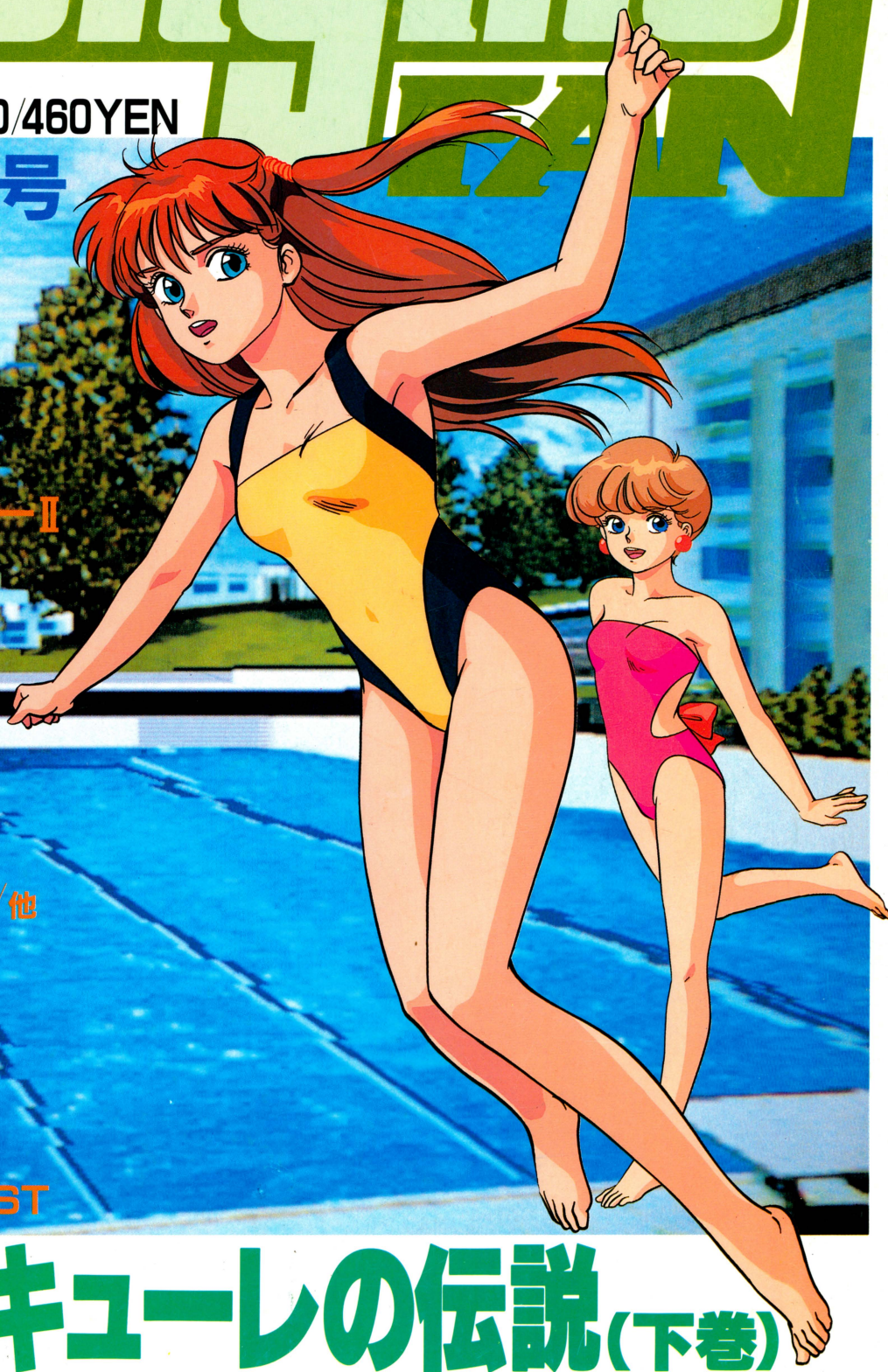
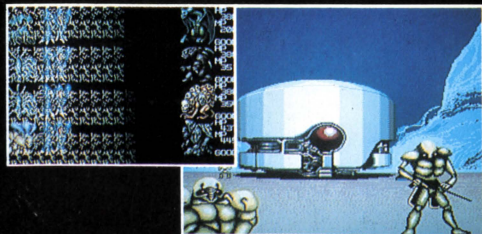
平成2年9月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第9号(通巻22号) 平成元年10月2日第3種郵便物認可
MONTHLY
PC Engine FAN
ピーシーエンジンファン
9
SEPTEMBER・1990/460YEN
新装刊第2号
▼新作情報メーカーランド
NECアベニューアフターバーナーII
オペレーションウルフ
ダライアス・プラス/他
ハドソンワンダラーズフロムイース
天外魔境II/桃太郎活劇/他
アイレムイメージファイト
ナムコファイナルブラスター
トンキンハウスサイバーナイト
ナグザットダブルリング
日本コンピュータシステムらんま1/2/他
フェイス不思議な夢のアリス
全35作品以上を大特集
▼好評新シリーズ
READER's LAND
ゲームQ世主
GAME GAMER GAMEST
連続攻略
特別付録
ワルキューレの伝説(下巻)

新作ゲームが目白押し。ゲームキッズは全員集合！

PCエンジン夏まつり

■日時／平成2年8月1日(水)9:00AM～6:00PM・8月2日(木)9:00AM～5:00PM■会場／池袋サンシャインシティ・コンベンションセンターホールA2・3■内容／PCランドテレビスタジオ／CD-ROM^{2}アドベンチャー／PCエンジンポータブルコーナー／マルチプレイコーナー／コア構想コーナー／エキサイティングゲームシアター／新作ソフト体験コーナー／各種ゲーム大会■入場無料

HE system

面白さの波状攻撃。ロムロムソフトいよいよ充実。

最強最後のRPG、ついに登場!!

ラスト・ハルマゲドン
希望小売価格7,500円(税別)

パソコン界の不朽の名作「ラスト・ハルマゲドン」が、CD-ROMになって帰ってきた。これをやらずしてRPGは語れない。
©Brain・Grey

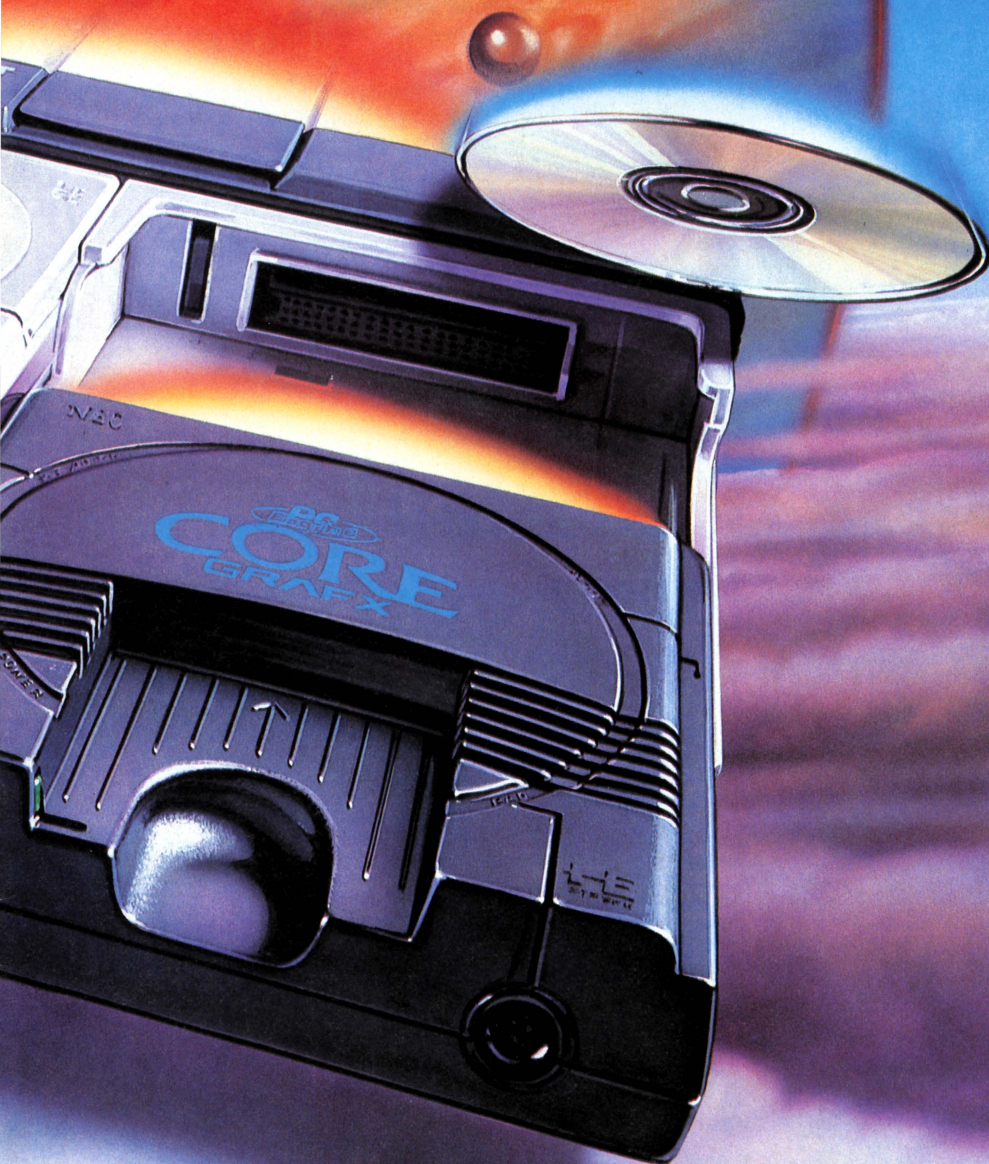
待望のシリーズ最新作。誰も優子を超えられない!!

ヴァリスIII
希望小売価格6,780円(税別)

9月上旬
発売予定

ヒロイン優子、妹のヴァルナ、鬼族の娘チャムが、人間界、夢幻界、魔界を舞台に縦横無尽の戦いを繰り広げる壮大なアクション。
©SHIN-NIHON LASER SOFT ©NIHON TELENET

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

未踏の興奮領域へ。
ロムロムマシン。

このスーパービジュアルが、大迫力サウンドが、僕らの標準性能だ。

PCエンジンCD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU−30A)
標準価格57,300円(税別)

ROM ROM

- 540メガバイトの大容量で、究極のゲーム体験。
- 生の音楽や声が飛び出す大興奮のデジタルサウンド。
- ROM²アンプと組合せれば、15W+15Wのハイパワーアンプでさらに迫力アップ。
- ゲーム、カラオケなど、専用ソフトも続々登場。

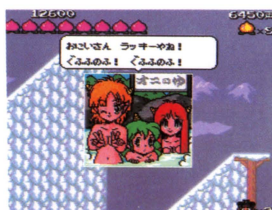
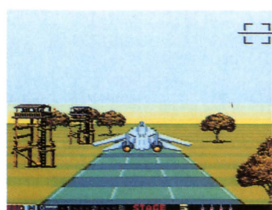
※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

CONTENTS

PC Engine FAN 9月号 1990

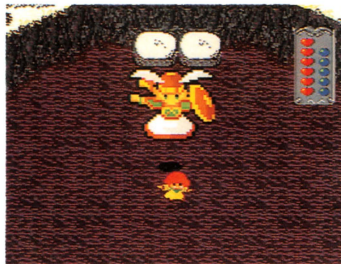
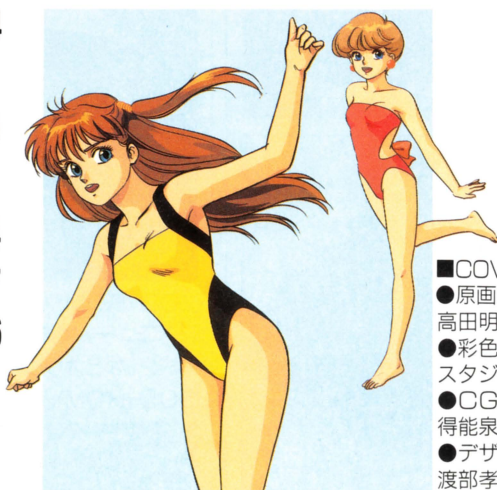
新作紹介

MAKER LAND

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●編集人／山森尚　●副編集長／山本直人・渡辺雅人　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　●スタッフ／(東京)相沢浩仁・荒田茂樹・市川雅文・稲田正義・岡部功子・風間尚仁・黒井敏典・佐藤善一・島田政幸・曽根丈詞・西牧真・根岸学・福永寿・三浦昭彦・守屋貴章　(仙台)飯塚宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田誠行　●アシスタント／(東京)石塚宏治・市原和幸・大野勝久・神野真奈美・鬼頭弥生・櫛谷和也・見目勝美・佐藤水絵・澤田剛・菅間紀夫・菅原史和・杉沢英樹・鈴木浩一・成田圭・広井伸也・福嶋章和・福留晴寿・寶山浩史・松本智春・三浦友子・村田学・山崎裕・山本浩司・湯上岳文・吉岡悟　(仙台)石垣健二・岩田一人・加藤潤一郎・五野上良法・大学麻子・高橋祐子・富田崇・藤田真広・茂木修・森仁　<制作総務>●部長／佐瀬伸治　●スタッフ／上村治彦・五嶋美智子・永瀬祐子・湊博道　●アシスタント／(東京)及川美幸・兼久直樹・北沢真由美・佐藤晴美・島地純子　(仙台)板垣千尋　<デザイン>●AD／渡部孝雄　●スタッフ／(東京)柳沼健　(仙台)鈴木徳房・鈴木佳子　●アシスタント／(東京)荒井智広・奥川奈津子・小松雅彦・佐藤基樹・福田克徳　(仙台)伊藤正明　<協力>●校閲／笠原紀彦　●編集協力／ゲームフリーク　●写真協力／河行勝美・浜野忠夫　●デザイン協力／井沢俊二・キンダイ・デザイラ(柳井孝之・釜田泰行)・橋本健一　●フィニッシュデザイン／あくせす(村山成幸)+ワードポップ・キンダイ・㈱創文新社・湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社　

攻略付録

ATTACK LAND

前号の付録(上巻)にひきつづき、ラウンド4〜7をマップ中心に完全攻略してしまう。表紙はふじひろしの書きおろしイラスト。さあ、ワルキューレの世界へ

ワルキューレの伝説 下巻

シリーズ企画

■COVER
●原画
高田明美
●彩色
スタジオK
●CG
得能泉
●デザイン
渡部孝雄

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は
☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

GAME INDEX

NECアベニュー

今月のNECアベニューは「ダウンロード2」が発表されたほかは大した動きはない。「ダライアス・プラス」や「アフターバーナーII」を完全な形でマスターアップするのに全力を投入したようだ。しかし、ほかにも10本以上のラインナップを発表しているわけで、今回は今までに発表されたゲームを、ハードウェアの視点で追ってみることにした。まだ写真が発表されていないものについては移植のオリジナルを紹介する。

魅惑の3大ハード対応ソフト一挙紹介

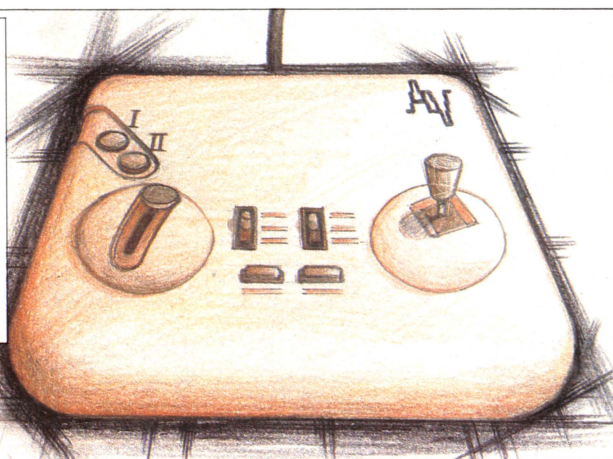
話題のパワースティックをはじめ、3つのハードに絞って対応ソフトを紹介していく。

パワースティック

ハードウェアの目玉は、このパワースティック。256段階ずつの読み取りが可能な4方向と、2方向のスティックを1個ずつ装備したアナログジョイスティックだ。基本的にはパソコン用として電波新聞社から発売されているアナログスティックと同等の機能を持つもので、PCエンジンの操作系に合わせてカスタマイズされる。このパワースティックは、NECアベニューから発売されるもので、同社からはすでに数本の対応ソフトが予定されている。

●以下紹介の対応ソフト●

アフターバーナーII　アウトラン
オペレーションウルフ　サンダーブレード

パワースティック予想図

PC/SG両対応・SG専用

発売後、かなり苦しい立場に置かれているスーパーグラフィックス。現在でも、新規参入ソフトメーカーの話はない…。ハドソンからの新作の話もない。結局でかいPCエンジンで終わるのかと思われていたが、究極の救済策、両対応という形で巻き返しをはかってきた。

●以下紹介の対応ソフト●

ダライアス・プラス　ギャラクシーフォースII
フォゴットンワールド　ストライダー飛竜

CD-ROM²

CD-ROMソフトに関してはやや後発という印象のあったNECアベニュー。実際、新作の対応はかなり遅れているのだが、「ダウンロード2」などオリジナル路線で攻めてきた。さらに今後も、オリジナルのCD-ROMソフトが予定されているとのことで目が離せない。

●以下紹介の対応ソフト●

ダウンロード2
レインボーアイランド　ワードナの森
マイトアンドマジック　スペースファンタジーゾーン

アフターバーナーII

ゲームセンターの体感きょう体でプレイしなければアフターバーナーの本当のよさは分からない。この事実に対抗するにはアナログ操作が可能なジョイスティックを使うしかない。パワースティックがそれを可能にする。	9月28日発売予定	7200円(税別)
	シューティング	4M
	コンティニュー	パワースティック

微妙な自機操作がポイント

このゲームの業務用での操作はかなりむずかしいものだった。微妙なスティック操作で機体が傾いたり回ったりして最初は思いどおりにコントロールできないが、なれるとその操作系の素晴らしさが理解できた。PCエンジン版は、パッドでのコントロールだと簡単すぎるようだ。

⭘業務用のデラックスタイプ。初めて見たときは驚いたもの

ぎりぎりで避けろ

アフターバーナーの3D画面処理は、かなりハデで、敵ミサイルがひっきりなしに飛んでくる。自機を意味もなく移動させていれば撃墜されることになる。ハデな攻撃の中でも、計算しつくした回避行動を取るのが生きる道だ。PCエンジン版は、ミサイルの当たり判定が甘いようで、ミサイルと重なる瞬間に別方向に機首を向けていれば当たらないようだ。つまり、ぎりぎりで避ければいい。

⭘敵の攻撃はミサイルが主力

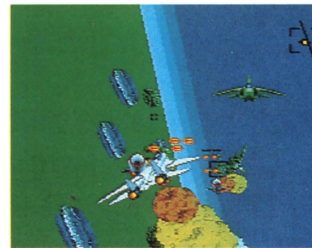
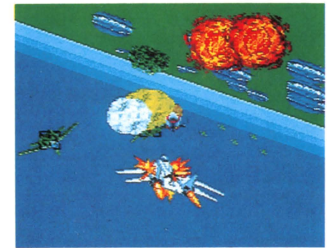
⭘ひょいと避ければすれ違う

パワースティックのワンポイント

パッド操作の場合、一定の角度に固定した飛行というのがほとんど不可能である。これに対して、パワースティックならば、スティックの角度によって自機の固定も可能である。操作になれれば、実に微妙な自機操作も可能であり、パッドでの大ざっぱな移動がウソのように思えるほどだ。実際は、ラジコンのプロポを操作するような感覚でプレイできる。

⭘微妙に機体を移動できるのだ

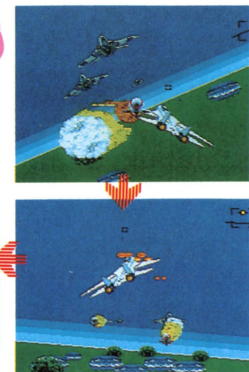
絶対に360°回るな

アフターバーナーの常識は、360度回転を絶対にしないことだ。ローリングでの回避は一見有利に見えるが、回転後のコントロール復帰に間があり、そこを狙い撃ちされる。ぐるっと回って正面に出た瞬間にドカンと撃墜される危険性が高く、死のローリングと恐れられている。実際のプレイにおいては、360度回らない範囲で左右に機体を振るのがポイントとなる。ぎりぎりまで機体を傾けていきなり逆方向に移動すると回転するので、くれぐれも注意が必要だ。

⭘ぐるりーんっと回れるのがアフターバーナーの醍醐味ではあるが

⭘調子にのると、回って戻ってきた瞬間に空のもくずになる

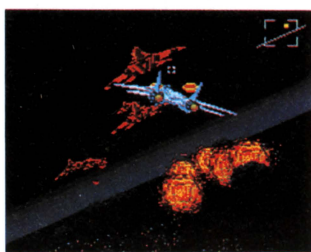
円を描くように移動

ローリングでの回避が有効でないとすればそれに代わる回避行動を見い出さねばならない。前にもふれたが、ミサイルと機体が重なるときに機首方向を変更すればいいわけだから、やはり常に回転しているというのは有効だ。といっても、常にローリングしているというわけではない。機体自身が回転しないループ移動をするということだ。つまり、機体を回転させず、機首のみをぐるぐる回転させながら飛行するということで、ミサイル接近時に機首方向を変えるという理屈に合う。実際、コントローラの十字キーをぐるぐる回していればかなり当たりにくいということが実験済みである。

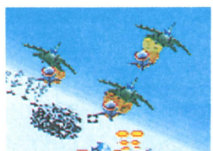
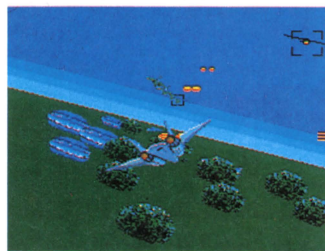
回避行動の基本

⭘機体の角度が変わっているでしょ

⭘第一弾をひょいと避けたらまた機首を素早く変える。基本的には首をぐるぐるまわして回避するように心がけておこう

敵を知って生き抜こう

アフターバーナーにはさまざまなタイプの敵が存在する。ゲームを攻略するには、とにかく敵が出現した瞬間に回避行動をとるのが近道だ。もちろん、各敵によって、あるいは敵編隊によって攻撃方法がある程度決まっている。そこで、敵のフォーメーションを見た瞬間に先読みして攻撃すればいい。

⭘敵は編隊で動きが決まっている

ミサイルを撃つ敵

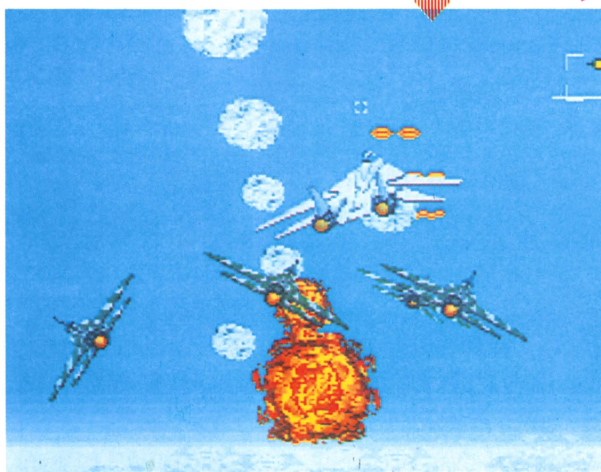
基本的に敵戦闘機は機銃を撃ってこないし、敵機にぶつかることもない。正面からくる敵の唯一の武器は自動追尾ミサイルであり、これさえ回避していれば正面防御は万全である。ただし、幾重にも編隊を組んで飛来する場合もあり、連続的にミサイルの集団を回避する場合も出てくる。

⭘敵の主力戦闘機はこのハリアー。いろんなタイプが存在する

⭘敵が現れたと思ったら

⭘ロックオンする前に撃ってきた

誘爆する編隊

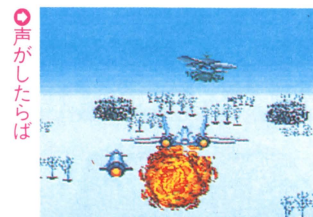
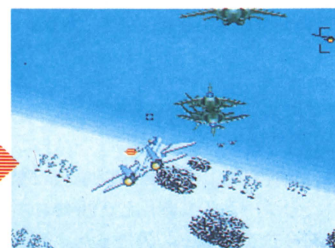
敵編隊の中には1機が撃墜されると編隊全部が誘爆するものがあり、そういった敵の弱点は覚えておくこと。ミサイルの無駄撃ちは絶対に控えなければならないのだ。

⭘敵が見えたらロックオン

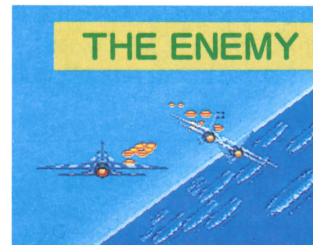
⭘うまく誘爆機に当たればこのとおり。だんご状態で次々に爆発は広がっていく。ミサイルは節約できる

後方からのミサイル

後方からいきなりミサイルに追尾されることがある。こんなときに、画面中央で後方ミサイルを振りきるにはアフターバーナーを使うしかない。ただしこの場合、加速のついた機体に高速で迫る前方のミサイルに注意が必要だ。後方のミサイルは、急旋回で振りきることもできるので判断が必要。

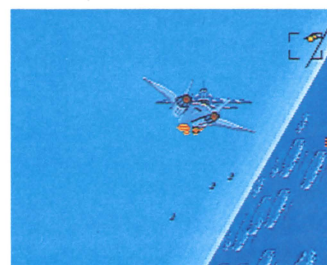
⭘後方警戒をうながす音声つき

⭘声がしたらば

⭘ぎゅいーんと引き離す

追撃機の来襲

後方から急速に接近する追撃機は、機銃で攻撃してくる。後方追尾ミサイルと同様にアフターバーナーで振りきるという手もあるが、時間がかかる。自機を斜めにしていれば追撃機の攻撃は当たらないので、避けていればいいのだが、前方からのミサイルにやられる。ここは、斜めに回避しつつアフターバーナーをふかしてさっさと振りきるのが得策。このほか、急減即で追撃機を前に出し、撃墜するという実戦的技術もある。

⭘後方からの追撃機がやっかいだ

急減速で撃墜

まずは敵の射軸から逃げつつ加速。そして急減速で敵は前に出る

アフターバーナーで逃げる

あるいは斜めに逃げながら、アフターバーナーでレーダーから消す

全23ステージの構成

アフターバーナーIIは、全23のステージで構成されている。この中には、単に補給のみをするステージや、ボーナスステージも含まれているが、エンディングまではかなり長丁場だ。プレイには関係ないが、それぞれのステージの背景には特徴的な地上物が配置されている。スロットル操作しだいでこの背景が高速に、低速に流れていくので、たまには背景をじっくり見るのもいいかもしれない。

多彩な背景も特徴のひとつ

空母より離艦

- STAGE1〜2
- 空中補給
- STAGE3〜4
- STAGE5(地上補給)
- STAGE6〜7
- STAGE8(ボーナスステージ)
- 空中補給
- STAGE9〜10
- 空中補給
- STAGE11〜12
- STAGE13(地上補給)
- STAGE14〜15
- 空中補給
- STAGE16
- STAGE17(ボーナスステージ)
- STAGE18
- 空中補給
- STAGE19〜20
- 空中補給
- STAGE21〜22
- STAGE23(エンディング)

特徴的なステージの紹介

STAGE1

空母から離艦すると、下に広がるのは一面海。やがて下にはところどころに緑地も見え始める。青い空が印象的な美しいステージだ。

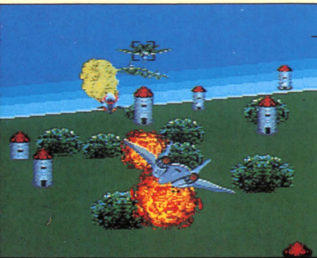
STAGE2

空がオレンジ色に変わり、夕方の雰囲気になってくる。下の方には家屋(業務用では城だったような…)が広がり、戦闘は激しくなる。

STAGE3

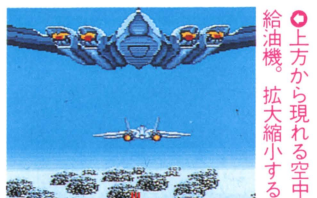
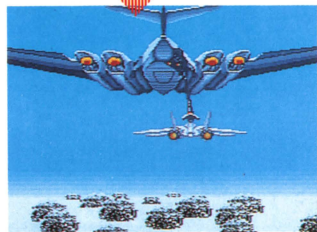
空は一面真っ暗に、どうやら夜になったようだ。下には地上の形は見えず、光の点だけが見える。たしか業務用では木の一部が見えていた。

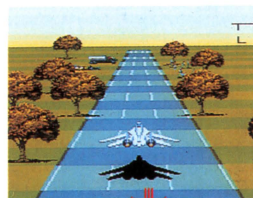
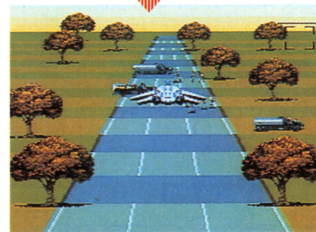
STAGE4

音楽が変わると正面に広がるのは田園地帯。夜が明けてサイロの形もよく見える。3D処理で迫る地形もかなりがんばっている。

ミサイルの補給

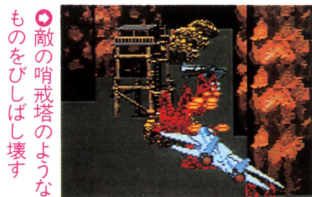
ミサイルの補給は、ほぼ2ステージごとに用意されている。1回の補給で50発ずつ補給されるが、終盤ではそれでも足りないに違いない。前半は撃てるだけ撃ち尽くしてもかまわないが、後半は使いどころを考慮する必要がある。

終盤はとにかく撃てば当たる…

空中補給

上方から現れる空中給油機。拡大縮小する

ノズルが出てきて補給される

地上補給

なぜかXXを待っていてくれる地上部隊。

テスタロッサがいないのが残念

ボーナスステージ

ボーナスステージは23ステージ中に2回用意されている。業務用では、これがアフターバーナーの楽しみのひとつだった。ボーナスステージは、敵の攻撃がなく、地上の施設やトラックを破壊していくというもの。ただしこれは、崖と崖との谷間を低空飛行するというもので、危険がともなう。スロットルをめいっぱい絞って、コントローラの操作だけに集中していれば、業務用よりはるかに簡単だ。崖が迫ってくる3Dシーンは、アウトランを思わせるような処理だが、当たりそうで意外と当たらないものだ。どうしてもボーナスステージが苦手という人は、崖の裏を避けて飛んでいくというアウトランさながらの裏技もある。

ここの敵は左右の壁？

敵の哨戒塔のようなものをびしばし壊す

迫ってくる壁は当たるようで当たらない

トラックと敵施設で得点追加だ

オペレーションウルフ

マシンガンという特異なコントローラがどう再現されるか? パワースティック対応第1弾!	8月31日発売予定	7200円(税別)
	シューティング	4M
	コンティニュー	パワースティック

サブマシンガンを自由に操れ

サブマシンガン1挺で敵地にのりこむガンシューティングゲーム。業務用は立ってプレイするタイプのきょう体で、モデルガンみたいなサブマシンガンがコントローラとして備えつけられていた。PCエンジンの場合、パッドかパワースティックかを自動判別し、どちらにでも対応可能。操作性に関しては、照準の操作はパワースティックがいいのだが、トリガーの操作についてはなんともいいがたい。

業務用のきょう体はアップライト型。立ってプレイする射的みたいな感じだ

照準を素早く合わせろ

このゲームで扱える武器はグレネードに着火できるサブマシンガン1挺のみ。つまり銃弾とグレネード弾の2つで攻撃ができるわけだが、どちらも弾数に限りがある。弾の補給は、なぜか道ばたに落ちているマガジンや弾頭をガンで射って取る。ほかにもニワトリやブタなどがかくし持っている場合がある…。基本は照準を合わせてトリガーを引くだけだ。

マシンガン

通常兵器のマシンガン。狙いを正確に合わせる必要がある

グレネード

グレネードは広範囲に破壊力があるので着弾は大ざっぱに

正面の敵を真っ向から相手にする

パワースティックのワンポイント

このゲームの場合、パワースティックの恩恵はあまりないようだ。照準は、通常は画面中央にあり、スティックを傾けた方向に微妙にコントロールできる。だが、トリガーがスティックについているわけではなく、ボディ側面のボタンを押すため、反射的な行動が鈍る。ガンの操作性の再現はむずかしいようだ。

素早く遠くに照準を合わせられる

人質救出がキミの任務だ

このゲームの目的は、突然起こったクーデター下の某国に潜入し、旧政府の要人や自国の大使館員を救出することにある。したがって、単純に敵を倒しまくるだけではこのゲームの真の目的を達成することができないのだ。弾薬なども現地で調達しながら単身収容所へ潜入しなければならない。

無事救出できればデモ画面を表示

ルート選択は自由

ゲームを始めると、デモのあと、いき先の選択画面になる。最初は4ヵ所しか表示されていないが、収容所の位置がわかればそこも表示されるようになる。実際は、情報を得ることによって収容所の場所が判明し、収容所をクリアすると空港への道が開ける。つまり、最低ルートは「情報→収容所→空港」の順。この3ヵ所のみをクリアすればいいのだが、弾薬補給などもしたいところだ。

この画面で照準を合わせて撃つ

地獄のヒーローといえどこうなる

攻撃の激しい敵地で情報を収集する

収容所へ進入し、人質をまず救出する

人質を無事飛行機まで送り届けろ

人命尊重

プレイヤーの敵は敵兵だけではない。なぜか戦場をうろちょろしている民間人が実は強敵だったりする。だいたい戦場をうろうろしていれば撃たれても当然なのに、民間人を撃つと、自分のバイタリティが減ってしまう。あくまで人命を尊重しつつ任務にあたらなければならないのだ。しかし、カラスが弾層を持って飛んでいたり、ブタがグレネードをかかえていたりと、よく考えればかなり不条理な設定のゲームではある。

戦場を走り回る少年。家に帰りなさい

赤十字の人たちは撃たないように…

アウトラン

シミュレーション感覚のドライブゲーム。実車さながらの操作感を家庭に持ち込めるか？	発売日未定	価格未定
	レース	4M
	――――	パワースティック

体感シートをPCに再現

流れる風景を見ながら時間内にチェックポイントを通過するドライブ感覚のレースゲーム。業務用では、車の形をしたきょう体で、当然操作系もハンドルやギア、アクセルなどが本物そっくりに装備されていた。PCエンジンの場合、そういった体感きょう体を完全に再現することはできないが、パワースティックで小手先だけでもその気になることができるだろう。

●この疾走感をパワースティックで再現しよう

ドライビングテクニック

とにかくなんといってもこの疾走感がたまらない。風を切って走る感覚はさながら実車そのもの。当然、実車さながらのドライビングテクニックも要求されてくる。とはいえ、ギアは2段階のみで、あとはアクセルとブレーキの操作に頼るしかない。アクセルは常に全開にしておいて、ブレーキ操作をこまめにやることでしのぐのが一般的なところだろう。ただ、パッドの場合、ギア操作を十字ボタンの上下で操作するため、いつの間にかギアが変わっていることがある。これはやはりパワースティックの方が使いやすいだろう。

アクセル全開

●アクセルを絞る必要はないだろう

●崖などかなり危険がある

●ちゃーんと標識を認識

●くいっとまわれば怖くない

パワースティックのワンポイント

パワースティックはハンドルでこそないが、左右へのアナログ操作が可能で、切り返しがスムーズ。それに、ギアレバーが独立しているため、ハンドル操作に熱中できる。しかも、アクセルは十字スティックの上下でできるので微妙なアクセル操作もできるすぐれもの。アウトランに関してはパワースティックの操作対応が、かなり成功している例といえる。

サンダーブレード

シミュレーション的要素がおもしろいこのゲームは絶対にパッドでプレイするべきではない。	発売日未定	価格未定
	シューティング	4M
	――――	パワースティック

ヘリの操作をシミュレート

戦闘ヘリを操作して、市街地や要塞内で戦う3Dシューティングゲーム。業務用は、天井がないタイプの体感きょう体だったので、まるで遊園地の乗りもののようで恥ずかしかった…。このゲームの基本は3Dシューティングだが、実際はヘリコプターを操縦するシミュレーター的要素が強かった。PCエンジンのパッドではそういった感覚は得にくいようだ。

●市街地のビルがかっこいい最初のステージ

ホバリングがポイント

このゲームで重要になるのはスピードコントロールと微妙な自機操作。スピードについては、なにしろヘリコプターなのだから、まったく前進しないホバリング状態も可能。ただし、後方へ戻ることはできない。市街戦や崖っぷちでの戦いは、敵の攻撃より障害物の方が怖かったりするので、微妙な調節が必要だ。また、自機の操作に関しては、慣性で機体がハンドル操作より遅れるので、微妙な調整がむずかしい。これについてはやはりパッドよりはパワースティックの方がコントロールしやすい。

●こういった空域は高速飛行できる

●こういった狭い空間は用心する

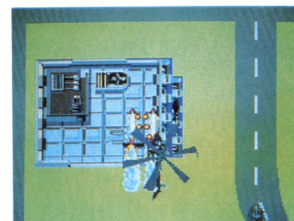
パワースティックのワンポイント

ヘリコプターは、ただでさえ操縦がむずかしい乗りものだ。この微妙な操作を実現するにはやはりアナログ操作ができなければ問題外だ。パッドで操作しようとすると、かなり味気ないものになるに違いない。パワースティックならば、上昇、降下、左右への切り返しなど、かなりスムーズに操作できる。このゲームは操縦自体におもしろ味があるのだ。

平面シーンもある

このゲームには、3D面のほかに、平面スクロール面も用意されている。実をいうと、このゲームは非常に大味なゲームで、かなり死にやすいのだ…。おそらくはゲーム自体に変化をつけ、ゲーム性の弱さを補助するためにつけられたものなのでは？

●平面はシューティングに専念

※このページの画面は開発中のものです。

ダライアス・プラス

PC／SG両対応第1弾がこれ。今回は、みんなが知っているという前提のもとに書かれていたこれまでの記事を見直して、ダライアスを一度もプレイしたことのない人にも分かるように解説することにしてみた。	9月21日発売予定	9800円(税別)
	シューティング	6M(両対応)
	コンティニュー	――――

ダライアスを知らない人のために

ダライアスは、横スクロールのパワーアップ型シューティングである。業務用では、3画面の特製きょう体を使い、ボディソニックシートでサウンドを体感できた。PCエンジンでは、そういったハード的要因を再現するのは不可能であるが、映像的にはかなりオリジナルに忠実に移植されている。

この基本画面がスクロールする

マルチルート

ダライアスの最大の特徴は、ステージ進行が一本道ではなく、ステージクリアごとに分岐点が用意されていることにある。このため、ステージ数は全26ステージ用意されている。1ゲームは、分岐選択によって、この中の7つのステージをクリアすれば終了となる。

いろんなゾーンが待っている

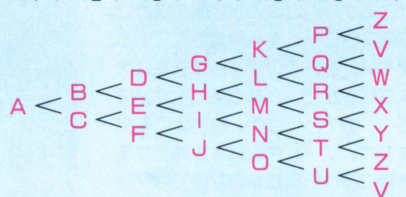
ボスを倒してしばらくすると2つのゾーンへの分かれ道が現れる

上へいけば都市地帯。簡単なゾーン

下だと海底基地。いきなりレーザーだ

ZONE MAP

全26のゾーンが存在し、6回分岐する。それぞれの分岐する段階で、26ゾーンは7つのレベルに分けられ、徐々に攻撃も激しくなる。

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6	レベル7
A	B C	D E F	G H I J	K L M N O	P Q R S T U	Z V W X Y Z V

マルチエンディング

分岐選択によって7つのステージをクリアすればエンディングだ。ルート表を見てのとおり、最後のレベル7においては5つのステージへ行き着くことになる。プラスでは、最終対戦ボスによって3つのエンディングが用意されている。

エンディング一例。夕日が美しい

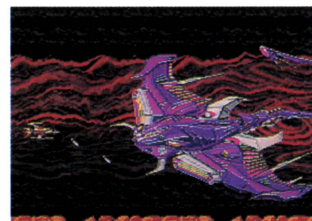
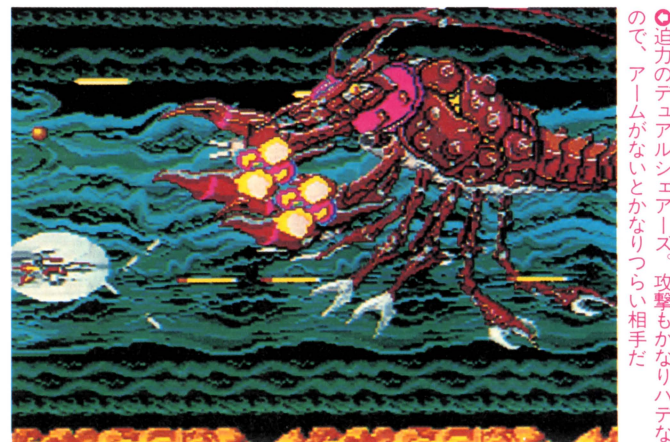
巨大なボスキャラ

プレイ上の特徴としては、各ステージ最後に登場する巨大なボスキャラがあげられる。これらのボスは、敵の巨大戦艦なのだが、すべてが魚介類の形状をしている。

ボスは、それぞれが外形の特徴に合わせたユニークな攻撃方法を持っており、かなり固い。なお、ボスの固さは自機のパワーアップによって変わってくる。

ボス戦ではまずシルバーボールを破壊

エイさんはワイドビーム攻撃

カニさんは泡ブクブク攻撃が得意

迫力のデュアルシェアーズ。攻撃もかなりハデなので、アームがないとかなりつらい相手だ

自機のパワーアップ

自機の武器は、空中攻撃のショットと地上攻撃のボムの2種類で、弾切れはない。武器は敵を撃破して手に入るアイテムによってパワーアップする。これらの武器やシールドは、同色のアイテムを取ることによって大きく3段階にパワーアップし、ショットはさらに段階中でも細かくパワーアップする。

アイテムを出す敵は決まっている

対空攻撃

主力兵器はこの空中ショット。変化の大きい3種類のバリエーションにパワーアップしていく。もっとも手軽でもっとも使えるのが3連発のミサイルで、もっとも使えないのが一番短いレーザーといわれている。ただ、ベストウェポンであるウェーブになるにはレーザーの道を通らざるを得ない。なお、ノーマルランクでは最強のウェーブにはならない。

ミサイル	レーザー	ウェーブ
最初は単発で貧弱だが、最強で3連発になる	軸が合わせづらい。だんだん長くなる	最強ウェポン。だんだん幅が広くなっていく

対地攻撃

大きく3段階にパワーアップし、段階内では若干発射スピードが上がる。1段階パワーアップするととてつもなく戦力が上がる。最終的には前後4方向に弾を発射するため、ボス戦以外の通常エリアでの効果は抜群。通過レベルが上がるごとに敵の攻撃も上下、さらに後方からくるようになるのでこれだけは着実にパワーアップしておかなければならない。

ボ　ム	ツインボム	マルチボム
最初はこれ。前方下のみの攻撃で補助的役割	前方上下2連発。積極的な攻撃兵器へと発展	前後4連発。後方攻撃もあり、防御も万全

防御

アームをつければかなり長生きできる。というより、ゲーム後半の通常スクロールエリアやボスエリアでは敵弾が当たるのが当然のような状態なので、このゲームでの必須アイテムともいえる。最終ゾーンなどでアームがないと3秒で死ぬとまでいわれている。アームのアイテムを取れば耐久力が弾に当たった数より増えるはずなので死んでも取りにいく。

アーム	スーパーアーム	ハイパーアーム
最初のアーム。敵の弾に対して防御できる	こうなると敵の体当たりからも自機をまもる	最終的には背景の障害物からも防御できる

SGでプレイするとこうなる

ダライアス・プラスは、SGでプレイする場合と、その他のPCエンジンでプレイする場合とでは歴然とした差がある。SGは他機種に比べてスプライトの許容量が2倍であるため、巨大な敵や大量の敵が登場してもめったにちらつかないのだ。ようするに見た目がすっきりしていて美しいわけだ。

ちらつかないのが気持ちいい

ちらつかない自機

PCでは日常茶飯事だった自機のアームのちらつき現象がほとんどない。これで敵に集中できるわけだ

ちらつかないボス

おなじみキングフォスル。SG以外でプレイする人は、まずここでSGが欲しくなるに違いない…

16体戦えますか? ～ダライアスα～

ダライアス・プラスには、スーパー・ダライアスにあった「26体戦えますかモード」がない。このため、NECアベニューでは、プラスに収録される16体のボスを集め、ボスとだけ対戦する「ダライアスα」を開発した。16体との連続戦闘モードと、4分間に何体倒せるかというタイムアタックモードがついている。これは、プラスまたはスパーどちらかを購入したユーザーに抽選でプレゼントされるとのことだ。

まず最初はキングフォスル

いきなりエレクトリックファン

フォゴットンワールド

SGでプレイするとまったく違った形でプレイが可能。ばりばり撃ちまくる多方向スクロール。

発売日未定	価格未定
シューティング	CD-ROM(両対応)
――――	パワースティック

特異な攻撃と特異なスクロール

このゲームは横スクロールあり、斜めスクロールあり、上スクロールありと、多彩なスクロールで展開する一風変わったシューティング。敵を倒すと手にはいるゼニーを貯めて武器を買い、パワーアップしていくというシステムだ。

グラフィックがものすごい

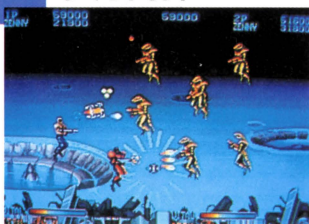
攻撃方法が特殊

プレイヤーは超戦士となり、銃を携えて戦いに挑む。武器は、銃のほかにサテライトと呼ばれる兵器を装備している。サテライトは、文字どおり自分のまわりを衛星のようにまわせる武器で、ショップで買い換えて、いろいろな攻撃ができる。このサテライトのコントロールがゲームの決め手だ。PCエンジン版パワースティック対応。

レーザー

敵を貫通する兵器。ゲーム序盤で入手でき、後半まで全般的に使えるが、通用しないボスもいる

多彩な攻撃ができるサテライトが心強い。パワーアップして倒せ

多方向弾

8方向に弾を発射する。攻撃がハデで、序盤はけっこう重宝するが、連射ができないのが欠点

SG版は2人同時プレイ

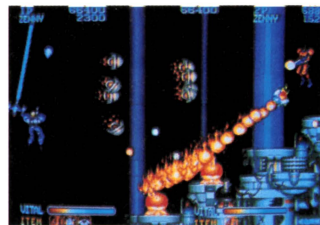
このゲームは、SGでプレイする場合にかぎり2人同時プレイが可能。媒体をCD−ROMにすることで、キャラクタ処理のプログラムを2つに分け、PCでプレイする場合とSGでプレイする場合に別々にアクセスするという方法を取る。背景こそどちらも同じだが、2人プレイの方がはるかにおもしろい。

このゲームは2人プレイが基本

お店で取り引き?

すさまじい戦闘がつづいているにもかかわらず、突然ショップは浮かび上がってくることがある。このショップには、さまざまなパワーアップ兵器が売られており、ゼニーと引き換えに購入できる。また、ショップでは、武器や防具のほかに、そのステージのボスに関する情報まで売られている。しかも、ショップの中までは敵が追いかけてこないので、危ないときに出現したら中に逃げ込めばいい。なお、ステージ中にはかくしアイテムやかくしゼニーもある。

こんな激戦区で涼しい顔して…

敵にかこまれたときに天の助け

パワーアップして巻き返しだ

ビジュアル満載

このゲームは、大魔界村、ストライダー飛竜に先駆けてカプコンが世に送りだした作品で、グラフィック的な評価も高い。PCエンジンでは、SGにも対応するということで、緻密なグラフィックを表現することができるはず。しかも、CD−ROMでの発売を予定しており、メガドライブ版では割愛されたいくつかのステージも完全に移植される。なお、業務用ではジョグダイヤル型のコントロールパネルを使用していたこのゲームは、パワースティックに対応予定。

ボスもかなり細かいグラフィック

ステージクリア時に出現するかっこいいデモ

めざすはバベルの塔に潜む天帝。強靱な肉体と底知れぬ破壊力を持った天帝はとても強い

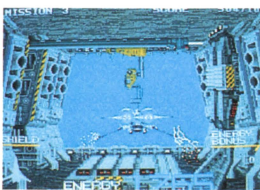
※このページの画面は業務用のものです。

ギャラクシーフォースII

3Dノウハウなら業界一ともいうべきNECアベニュー。スピードに加えて美しさにも挑戦？

発売日未定	価格未定
シューティング	容量未定(両対応)
――――	パワースティック

クリア画面&3D

アフターバーナー、サンダーブレードにつづくセガ体感3Dシューティングのひとつ。業務用は、体感シリーズの中でもずばぬけた体感きょう体を使用しており、左右に１回転以上してしまうほどだった。そういったきょう体に加え、ビジュアル的にもアフターバーナー以上のすさまじく美しいグラフィックを持っていた。PCエンジン版は、まだ写真が撮影できるほどに開発が進んでいない。実際は、SGにも対応するとのことで、SGでプレイすればアフターバーナー以上の動きができるはずだ。

○連邦の基地からかっこよく発進していく

○背景の星がかぎりなく美しい。PCエンジンで再現なるか？

スピード感いっぱい

グラフィックに加え、3Dシューティングシリーズの醍醐味はスピード感。PCエンジン版のアフターバーナーIIでは、若干荒いグラフィックではあったが、スピード感の表現は成功していた。3D処理についても、スペースハリアー、アフターバーナーIIなどで蓄積された技術で対応する予定だ。プログラム的には心配ない。

○地形や飛行物体がぐいぐい近づいたり遠ざかったりする３Ｄ処理だ

○壁が迫る場所ではスピード感がたまらないほど小気味よい

○どっひゃー…てな感じの爆炎地帯をつき進んでいくと

○プロミネンスまで大迫力で迫ってくるものすごさ

ストライダー飛竜

大魔界村でグラフィックの再現率のよさを実証済み。やっぱりつぎはこれしかないよね。

発売日未定	価格未定
アクション	8M(SG専用)
――――	――――

とんでもないアクション

ロストワールド、大魔界村など、高画質のゲームをたてつづけに開発してきたカプコンが、アクション面を追求した傑作。そのすさまじいほどの主人公の動きはそれまでのアクションゲームの常識を越えていた。PCエンジン版はSG専用で登場とのことで、アクションの動画数は問題なく移植できるはず。ただし、動画数が多くても動きが重くなってしまうようなことにはならないでほしいものだ。

背景も負けてない

このゲームは、アクションに対する動画の流れに加え、背景の美しさが魅力。そのエキゾチックな背景は、今でも熱狂的なファンを持つ。SGならば、BG2画面という特性をいかし、こうした美しい背景をそっくり移植することが可能だ。ただし、クオリティの高い画面が大量のメモリを食うというのを覚悟しなければならない。

○こんな背景下で戦う

○塔の上まで登れる始末

○飛竜の動きがこのゲームの最大のウリ

○こんな斜面まで登場する多彩なアクション

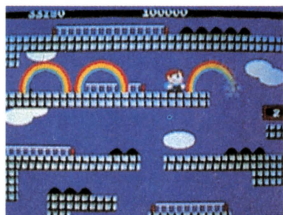
○そして塔の上での対決。登ったり飛んだり跳ねたり回転したりと多彩きわまりないアクション

※このページの画面は業務用のものです。

レインボーアイランド

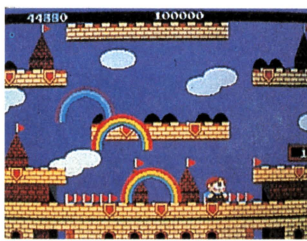
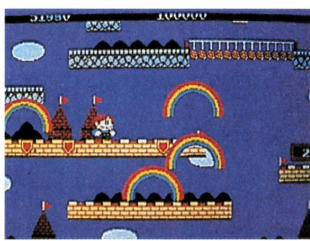
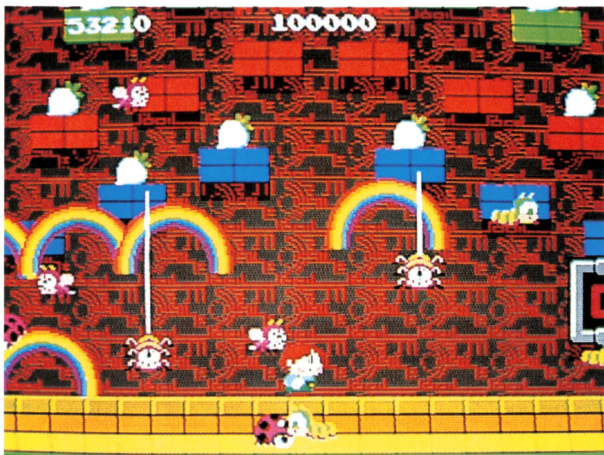
CD-ROM第1弾ソフトとなるはずだったこの名作は今どこに…?ようやく開発は終盤に…	発売日未定	価格未定
	アクション	CD-ROM
	――――	――――

とにかく画面がかわいい

登場キャラクタのかわいらしさで人気だったこのレインボーアイランド。これもかなり前から発表されていたタイトルだけど、どうやら開発も終盤に入ってきたようだ…。今回は、以前紹介した写真をかき集めてみた。

●1年以上前の写真…

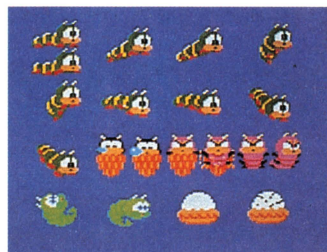
虹をかけて空登れ

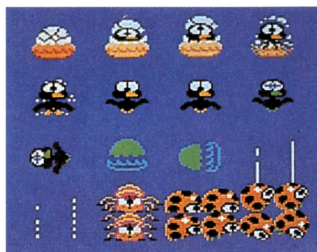
レインボーアイランドの基本は空に虹をかけてその上をジャンプして上へ上へと登っていくこと。この虹が美しく、画面がすっごくきれいになるんだよね。でも時間が経つと消えてしまうから登るときの注意が必要。実際は、虹をかけて登りながらアイテムを集めていくのだが、まだプレイ画面について開発が進んでいない。グラフィックはほとんどできているようだから、あとはゲームプログラムだけのはずなんだけど…。

●主人公バビーがとってもかわいいんだ

●たくさん虹をかけましょう

●虹の上にも重なってかかる

●これは業務用の画面。色あいなどが、かなりPCエンジン向き。早く動いている画面が見たいものだ

※画面は開発中のものです。

キャラクタがかわいい

かわいいキャラクタが、レインボーアイランドのウリ中のウリ。主人公バビーもかわいいけど、憎いはずの敵もかわいい。この敵のアニメパターンもすでに作成されているのだが、まだ動いてはいない。いろんな表情のパターンも完成済みで、こういったキャラクタの雰囲気や色などは、かなりPCエンジン向きだ。動かせばかなり業務用に近くなるだろう。

●かわいいイモムシういーびー

●敵のアニメパターンもいっぱい

●敵キャラクタもいろいろある

アイテムもいっぱい

バビーが集めていくアイテムも、ラウンドごとに豊富な品ぞろえ。これらのアイテムも、なんだかミニチュアのおもちゃみたいでかわいいやつばかり。花やお菓子が勢ぞろいで、ビッグフルーツも本当にビッグなサイズで制作されている。あとは、こういったアイテムやキャラクタを配置して動けるようにしてもらえばいいんだけど…。

●野菜やお菓子がいっぱい。思わず食べたくなっちゃうような絵だ

●こんなかわいいママゴトみたいなアイテム

●こちらはマジックアイテムの山。ハートやダイヤモンドもそろってる

PCエンジンだけの主題歌もあり

PCエンジン版のレインボーアイランドはCD-ROM。だから音はいいに決まっている。スーパーダライアスのように、少なくとも業務用のクオリティが確保されるのは確かなわけだが、それだけで終わったりはしない。せっかくのCD-ROMなんだから、生の主題歌までいれてしまおうというサービスつきだ。主題歌を歌うのはアイドルで終わらなかった元アイドル(?)太田貴子だ。彼女も最近の若い読者にはなじみが薄いかもしれない…。

●15歳以下の人は知らないかもしれない…

マイトアンドマジック

かなりとっつきにくいRPGがどうアレンジされるのか？　CD-ROMで展開されるシナリオ。	発売日未定	価格未定
	ロールプレイング	CD-ROM
	バックアップメモリ	――――

ゲームの目的は自分で見つけろ

アメリカで大好評ということで、日本でも１作目、２作目ともにパソコンで発売された。しかし、実際にどれだけ売れたかはさだかではない。少なくとも爆発的大ヒットになっていないことだけは確かだ。なぜ大ヒットしないかというと、このゲームはマニアックすぎるからだ。このゲームは、ドラクエのように敵の親玉を倒すためにみんなでがんばるといったような大義名分が最初から存在していない。とにかくゲームの世界に入ってから、自分がなにをしなければならないのかを調べていくという素人には分かりづらいタイプ。マニアックな人にいわせればこれが本当のRPGだというのだが…。

これがパソコン版のタイトル

マルチキャラクタシステム

マイトアンドマジックは、ウィザードリィと同じく、マルチキャラクタのシステムを採っている。キャラクタを何人かつくっておいて、その中から自由に選択して冒険に出るというシステムだ。感覚的に、ウィザードリィとドラクエを分けるのがこの一線で、これもなれない人にはつらいシステムだ。だが、なれれば自分の好きなキャラクタを好きに作成し、好きな仲間と組ませてプレイできるから、キャラクタへの思い入れが比べものにならない。

パーティを組むシステム画面仲間選びは慎重にいきたいところだ

マイトアンドマジックの場合、ウィザードリィ同様でランダムに決められた能力から職業を選択する。さらに、種族や性別、善悪なども決めることができる。それぞれの能力は、シナリオ進行においで欠かせないものもある。

キャラクタメイキング

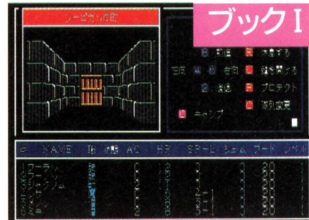
いろんなキャラクタがつくれる。それぞれに思いを込めてあげよう

パーティプレイ

メンバーを揃えていざ出陣。でも最初になにをすればいいの？

©Jon Van Caneghem/Activision, Inc./STARCRAFT

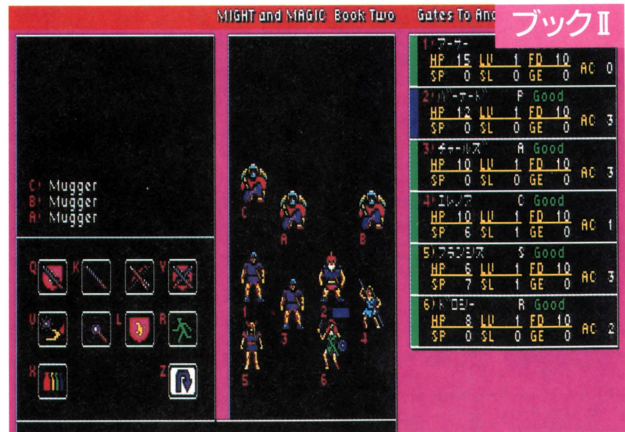
移動は3D画面

移動は基本的に3D画面で、ダンジョンのようなところを進んでいく。ブックⅡでは、これが少し改善され、フィールドマップも表示されるようになった。PCエンジン版もどうやらブックⅡのシステムを採用するようで、実際はもっとビジュアルに、わかりやすく表示する方針だ。そういった意味で、画面構成はこのオリジナル版とはかなり変わる。ブックⅠ、ブックⅡはそれぞれ別々に発売される予定ではあるが、これらの画面が別々になるかどうかはまだ未定。

ブックⅠ
オーソドックスな３Ｄタイプだね

こちらはフィールドも表示される

戦闘画面は変わる？

戦闘画面についてだが、PCエンジン版はまるっきり変わる予定。パソコン版も、日本版とアメリカ版ではこういった部分がかなり違っていたわけで、それぞれのハードに合わせた改善がなされるということだろう。PCエンジンの場合、その得意な動画システムを使ってより動きのある表示にアレンジする。モンスターデザイン自体もオリジナルとは違った絵になるということだから、パソコン版とはだいぶ変わることになる。

なんだか味気ないかな？

ブックⅡ
かなり整理されてフォーメーションが組めるようになった。PCエンジンでの画面のもとになるか？

PCエンジン版もシナリオは同じ？

さて、肝心のシナリオだが、あの特異な形態やストーリーは変わらない予定。つまり、PCエンジン版のマイトアンドマジックは、画面の構成や一部の移動、戦闘システムを変えながらもオリジナルのストーリーや雰囲気を保ったものになるということ。したがって、日本人に合わせてシステム自体をいじったりとかいう無粋なことはないので安心しよう。

ストーリー進行は、いろんなクエストを解いて進んでいくこと

※画面はPC8801版のものです。

ダウンロード2

最近発売されたダウンロードの続編、その第2弾はかなり味のあるグラフィックにパワーアップ。	発売日未定	価格未定
	シューティング	CD-ROM
	────	────

ビジュアル満載

難易度設定も辛くて、ユーザーをコンティニューのどん底へと落としたダウンロードの続編が早くも制作されている。ゲーム自体は1作目と変わらぬシューティングだが、ビジュアルシーンの原画担当が変わった。第2作目は、Huカードでもビジュアルな表現ができると証明した前作に対して、媒体をCD-ROMに変更。

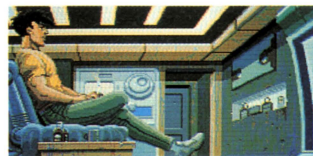
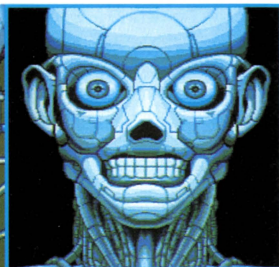
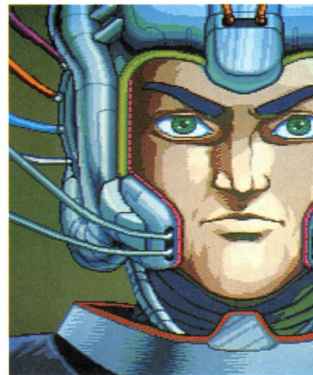
ダウンロード

◐旧作の原画担当は神崎正臣。ちょっとオタクっぽい絵が一部で人気…

ダウンロード2

◐今回の原画は板橋しゅうほう。ちょっとマニアックすぎる気もする…

板橋しゅうほう作画

今回の原画を担当するのは漫画家の板橋しゅうほう。若い世代の読者にはなじみが薄いかもしれないが、独特の絵柄には根強いマニアックなファン層を持っている。いわばビッグマイナーといったところだろうか…。ダウンロード2では、その独特のタッチを多少アニメっぽくリメイクしつつドット絵に変換する作業が進行中。ゲームのプレイ画面よりも、ビジュアルが先に制作されているといった状況だ。最終的には、これらの絵がストーリー上に登場し、アニメーション処理で効果をあげることになる。もちろん、それに合わせてしゃべる予定だが、今のところまだ声優などは決定していない。

◐今回も主人公は同じの予定

◐◐ダウンロードの秘密が、CD-ROMによる豊富なグラフィックで暴かれていく

ワードナの森

ワードナの森って知ってる? かなり前から名前が出ているこのゲームはいったいなんなの?	発売日未定	価格未定
	アクション	CD-ROM
	────	────

不気味なアクション

出るぞ出るぞといわれつづけて早2年…。もはやこのゲームがラインナップに存在していることを気にかけている人も少なくなっただろう。というよりは、このゲームのオリジナルを知っている世代の人すら読者には少なくなってしまったのではなかろうか…。そんなワードナの森を、思い出してもらうために今回はおさらい。

ストーリーは、いつも仲のよい王子と王女が、森の支配者である魔法使いのワードナの不興をかって、王女がさらわれてしまうことに始まる。かくて王子は王女を助けるため、森へと旅立つのだった。

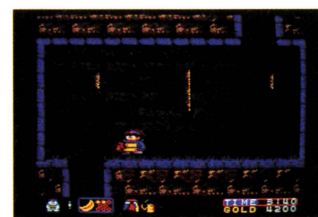
◐この写真は1年前からの流用…

◐基本は単純なアクションゲーム

開発はどうなってるの?

このワードナの森、いったいいつごろからラインナップに入っていたかというと、なんと本誌創刊以前から。当初はNECアベニューの第1弾ソフトとして計画され、遅れると今度はCD-ROMソフト第1弾へと目標が変更された。しかし、このあとも獣王記、サイドアームに先を越され、現在に至る。はたして日の目を見るのはいつの日か?

お店でアイテム入手

このゲームは、全5ステージの、横スクロールあり、縦スクロールありのアクションゲーム。主人公は、森の中を魔法の炎を武器に戦っていく。敵を倒せばアイテムやゴールドが手に入り、ゴールドは、アイテムショップで使うことになる。アイテムショップは、ステージ1からステージ3までのクリアごとに登場する。

◐迷路もありなのだ

◐ゲームは5つのステージで構成されている。これは全体図

◐アイテムショップなど、グラフィックはかなりできている

※このページの画面は開発中のものです。

スペースファンタジーゾーン

セガの名を広く世に知らしめた2つの名作を合体させてNECアベニューをメジャーにする?	発売日未定	価格未定
	シューティング	CD-ROM
	――――	パワースティック

人気ゲームを合体!?

この奇妙なタイトルは、セガの業務用にありそうでないタイトルだ…。ようするにこれはNECアベニューが、セガの人気ゲームを組み合わせて企画したオリジナルゲーム。基本的にはファンタジーゾーンのオパオパが主人公で、スペースハリアーみたいな3D画面を舞台に戦うシューティングゲームとのこと。まだまだ企画の段階で、グラフィックなど、進行は滞っているようだが、ぼちぼち画面も出てきそうな気配。それにしてもこのタイトルの安直さがたまらない。音楽も両作品をミックスするそうで、なんとも楽しみなような不気味なような…。

○セガの殿堂入りキャラクタ、オパオパを生んだファンタジーゾーン

スペースハリアー

NECアベニューのPCエンジンソフト第1弾。3Dシューティングのはしりで、業務用、家庭用ゲーム機ともに大きな影響を与えた歴史的ゲーム。遠くから迫ってくる3D処理が絶品だった。

ファンタジーゾーン

幻想的なグラフィックと音楽でゲーマーを魅了したこれまた歴史的名作。主人公オパオパのキャラクタと、ショップで装備を整えるとコミカルな部分が人気だった。最後の敵はなんと彼の実の父…。

合体

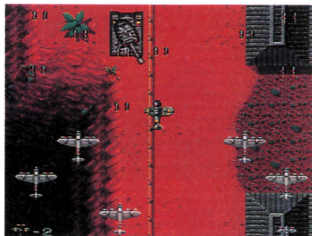
スペースファンタジーゾーン

セガの出世作ともいえるこの歴史的名作2本をもとに企画されているスペースファンタジーゾーン。その中身はまだ明らかにされていないが、オタッキーなアニメファンに定評のある某大ものアニメーターの起用が内定している。声についても、歌手から声優に転向した某人気声優を予定しており、しゃべりまくるとのこと。どちらかというとコミカルなスペースハリアーになるような見込みで、早く画面が見たいところだ。

INNER EYES

まだまだ新作ズラリ

NECアベニューでは、今回大きく紹介したタイトルのほかにもまだまだたくさんのラインナップが並んでいる。大旋風、ヘルファイアーといった縦スクロール、横スクロールの代表作をはじめ、アクション系でもホラーストーリーなどが予定されている。これらのタイトルは、東亜プランからの移植ものであり、セガ、タイトー、カプコンとつづいたNECアベニューの新たな選択メーカーといえるようだ。このほかオリジナルについてもCD-ROMを中心にダウンロード2などが現在制作されており、今後のNECアベニューのオリジナル路線にも注目。

大旋風

○東亜プランの純血シューティング

ヘルファイアー

○2人プレイが楽しい横スクロール

ポータブル対応

ようやく発売のめどが立って、CESなどでも発表されたポータブルPCエンジン。ポータブルを強く意識したゲームとしては「立体将棋(仮称)」が計画されている。これは、ゲームボーイに見られるパズルゲームの台頭を参考に、無難なところでターゲットを絞ったということのようだ。しかし、NECアベニューの新ハードに対する対応は慎重だ。SGにしてもそうなのだが、新ハードが出れば、NECの系列会社として前向きに取り組むが、あくまでもそのハードの市場性、将来性を検討した上で対応を決めていくという姿勢だ。

とはいえ、不遇な新ハードユーザーに対する配慮を怠るほどにNECアベニューも無慈悲ではない。SGユーザーに対して両対応という救済措置を施すなど、ユーザー本意のソフトづくりを忘れてはいない。ポータブルに対しても、シューティングは敵や味方の弾を大きくするなどして液晶への配慮をしていく予定だ。ダライアス・プラスなどが対応する。

○ダライアス・プラスは弾がでかい

○こいつがウワサのポータブルだ

ウワサの3ボタンパッド

PCエンジンの付属パッドには、トリガーボタンは2個しかない。複雑な操作が必要なゲームでは、RUNボタンやSELECTボタンまで使っている状態だ。こういった現状に対応するために企画されたのが3ボタンパッド。これは、PCエンジンのⅠ、Ⅱボタンと同等のボタンを追加したパッドで、もうひとつには、RUNまたはSELECTボタンを任意に割りあてることができる。

○これは純正品なのでボタン2つ

○操作系はかなり重要だ

ハドソン

今月のハドソンは開発が進んできた期待の新作『ワンダラーズ　フロム　イース』を筆頭に、大作RPG『天外魔境II卍MARU』や人気野球ソフトの第3作目である『パワーリーグIII』の12球団選手データ、そして本邦初のアイドルオーディションソフト『みつばち学園』、さらにはついに登場するアクションゲームファン期待の新作『桃太郎活劇』などを余すことなく紹介してしまおう。ハドソンの開発パワーを見よ！

ワンダラーズフロムイース

前作よりもアクション性が重視され、イベントもさらにドラマチックになった『ワンダラーズ　フロム　イース』。今回はパソコン版でゲームの変更と登場キャラクタ、そして序盤のゲームの舞台を紹介しよう。

発売日未定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

アドルの新たな冒険が始まる

CD−ROMユーザーの期待にバッチリ応えた前作『イースI・II』。続編である本作品にも期待はつのる一方。今回の冒険の舞台は前作で登場し、アドルを助けて活躍したドギの生まれ故郷・レドモントの街。前作より2年の月日が経過している。今回もCD−ROMの大容量をいかしたアニメーション処理やアレンジされたサウンドが楽しめるはずだが、詳しい事は残念ながらまだ未定だ。

アドルの戦いが再び始まる!!

横スクロールになった

今回の最大の特徴はゲームのシステムが横スクロールのアクションになったこと。これで、ただ敵とぶつかるだけでなく、剣を振り数々のテクニックを駆使して敵を倒すことができるようになった。

横スクロールのおかげで奥行きを出す３重スクロールもできるぞ

イースI・II

ＣＤ−ＲＯＭの持てる機能を全て使ったと思われる名作ＲＰＧ

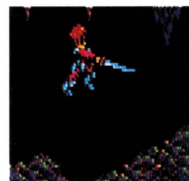
イースIII

これはパソコン版の『イースIII』の画面。多重スクロールが美しい

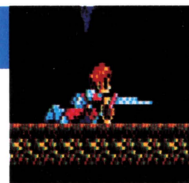
アドルが動くぞ！

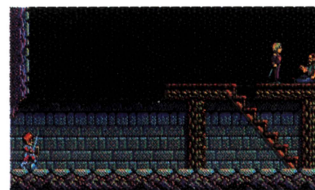
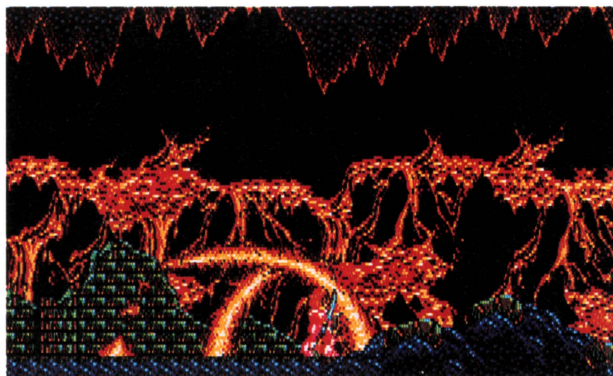
とにかくアドルの動きのパターンがとても豊富になった。ジャンプして剣を振り回したり、しゃがんで狭い通路をずりずりと這って通ったりしてかわいいぞ。

どんな動きでもアドルは可能

飛ぶ

ジャンプ一番剣を振るアドル。イカスぜ

ふせる

ほふく前進もできる。狭いとこでも進めるぞ

見せ場の連続

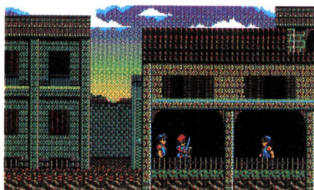
このゲームには映画のような演出の見せ場が数多く用意されている。前作でもリリアが石にされる場面や、鐘つき堂でハラハラさせられたが、今回はそれ以上に盛り上がるイベントが続出するぞ。

ティグレーの採石場で待ち受けるイベントとはいったい何か？

この溶岩流れる地底を舞台に展開されるイベントははっきりいって目ん玉飛び出します

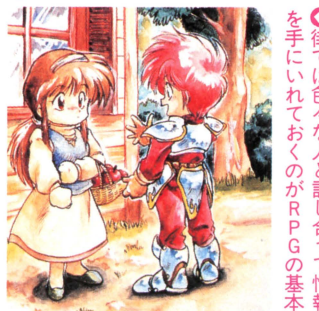
※イースI・IIの画面以外はすべてパソコン版のものです。

これが冒険の舞台　フェルガナ地方

下のマップが今回のゲームの舞台となるフェルガナ地方だ。この山や海の広がる美しい土地に一体何が起きたのか？　その謎を解明するべくアドルはドギと一緒にレドモントにやって来たのだ。

❶レドモントの街

ドギの故郷であるこの街にはドギの友達のエレナが住んでいる。また街には武器屋、アイテム屋、宿屋などの施設が揃っているから冒険の準備は万全にしよう。人々の声に耳を傾ければおのずと次の目的地ティグレー採石場が分かる。

人々が行き交う街レドモント。だがこの街にも暗い影が迫っている

街の責任者はエドガーという人だ

街では色々な人と話し合って情報を手にいれておくのがRPGの基本

❷ティグレー採石場

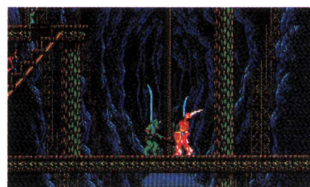
レドモントの街の経済を支えていたのはこの採石場で取れるラバールという水晶に似た石だった。だが、採石場にモンスターが出現するようになってからは以前のように鉱石を掘り出すわけにもいかず責任者は困り果てていた。

アドルの最初の戦いの場所となる採石場はかなり広い。奥の方には当然ボスキャラが潜んでいるぞ。

採石場の中でモンスターと戦う！

中で何が起こっているのだろう

ボス・デュラーン

闇の側と契約を結ぶことにより不老の肉体と強力な魔力を得た妖術師である

❸イルバーンズの遺跡

活火山を前にしたこのイルバーンズの遺跡にはティグレーよりも数段強いモンスターがうようよいるぞ。また遺跡の中にはプレイヤーをあっといわせるイベントが用意されている。燃えたぎる溶岩をバックにボスキャラと戦う姿はまさにヒーロー・アドルならでは。CD-ROM版が早くみたいね。

遺跡に辿り着くまでがこれまた一苦労。なんたって敵が多いのなんの

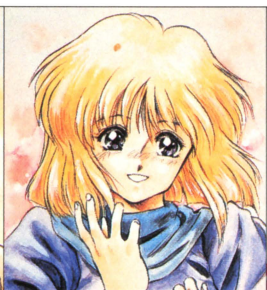
アドルを待ち受ける運命とは⁉

ボス・ギルン

アドルの前に立ちはだかる火竜。この強敵に勝つ見込みはあるのか？

イースⅢの魅力的な登場人物

アドル=クリスティン
生まれついての冒険家でイースの国を救った英雄。今回の『III』では19歳の設定。

ドギ
元盗賊で今はアドルの相棒。壁をも壊す怪力が自慢でアドルを助けたこともある。

エレナ
ドギの子供の頃の遊び相手。今は美しい少女に成長した。『III』のヒロイン的存在。

チェスター
エレナの兄でドギの親友。今はマクガイア王の計画に手を貸しているという噂である。

マクガイヤ王
バレスタイン城の城主。何かとてつもなく恐ろしいことを計画しているらしい。

天外魔境II 卍MARU

やっとシナリオの概要が決まった噂の大作ロールプレイング『天外魔境II』。じっくりと時間をかけるだけあってその完成度は抜群？とにかく発表から1年も待たされるわけだから最高じゃなきゃユーザーは許さないってか。

発売日未定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	―――

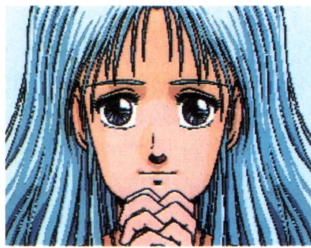
制作快調！ オープニングは4分間

来春発売を目指し、着実に一歩一歩制作が進む『天外魔境II』。

現在、シナリオの概要がようやく固まり、フィールドマップもほぼ完成に至った。今後はダンジョンなどの細かいマップやサブキャラクタ、サブイベントなどを充実させていく方向だ。

さて、前作に比べて新たに著しく改善、変更される点をお伝えしよう。

まず、オープニングがノーアクセスの4分間ぐらいになるということだ。これは『イースI・II』のプログラムを担当した岩崎啓真氏が述べていたことで、前作の紙芝居的なオープニングに比べてかなり動きのあるテンポの良いオープニングに仕上がりそうだ。『イースI・II』をやったキミならば、ある程度は想像できるだろう。

次にマップの移動がかなり楽になるということだ。前作は隣接国にもかかわらず必ずA国→B国→C国というようにクリア順にしか進めなかった。しかし、今回はA国→C国へというようにクリアさえしていれば隣接国に進むことができるようになるのだ。一見、大した設定ではないのだが、プレイしたときダラダラとした長い移動時間を過ごさずに済むので結構重要な設定なのだ。また、これを利用したトリックも考えられているらしい。

『イースI・II』の岩崎氏が担当

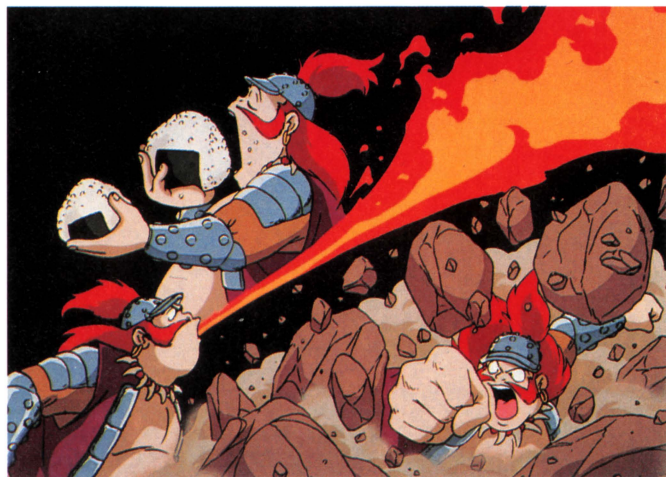
また気になるアクセスだが、1つの国の中でアクセスはしない方向でほぼ決まりらしい。これで待ち時間を気にせずプレイできるね。

前作のオープニングよりかなり演出の効いた動きが期待できそうだ。理想としてはフルアニメーションにセリフを全て喋るというわけだが…どこまで？

メインキャラの一人・極楽太郎

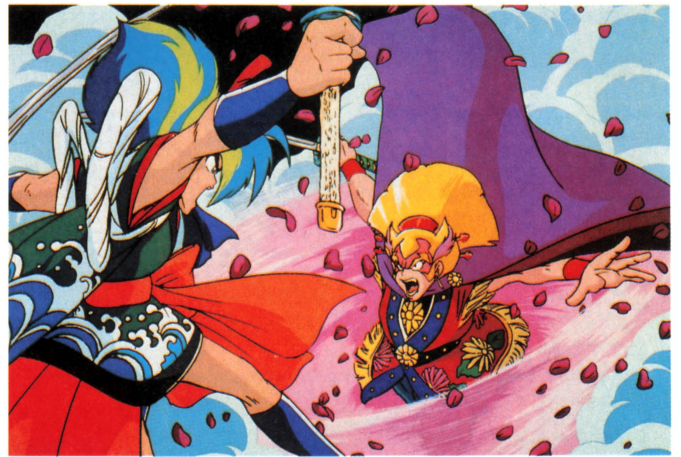
個性派ぞろいのメインキャラクタの中から今回はその一人、一番大柄な極楽太郎にスポットを当ててみよう。極楽太郎の最たる特徴は見かけからわかるように力にある。この力の表現のされ方だが、まずメインキャラクタの中で最も多くの荷物を持てるということだ。極楽太郎の腹は特殊で、道具袋になっている。だから他のメンバーより倍近く荷物をその腹にしまっておくことができるのだ。登場する巻物の総数の約3分の1が持てるということなので、人間預かり所として活躍できるだろう。また腹の道具袋を応用して、火や水を吐くことができる。これは荷物の代わりに油や水を腹に蓄えることで可能になる芸当だ。戦闘時の特殊な攻撃方法だと思っていい。見せ物にしてお金をもうけるためにはやらない。

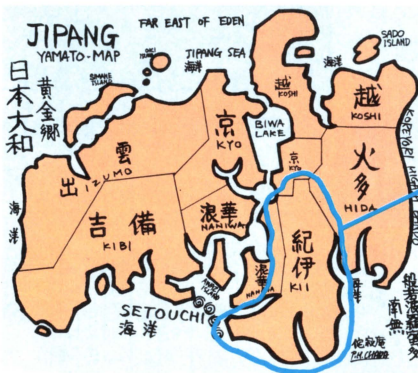
次に力技のイベントに威力を発揮するということだ。マップ上の道に岩が塞がって先に進めないというような仕掛けがRPGの宿命としてこのゲームにもある。そんな時に極楽太郎を先頭にすると通れるようになるわけだ。こういう安っぽいクリア方法は案外気づかずにハマリやすいので注意したい。

一番背が高く腹が出ているのが極楽太郎だ。彼の特徴は力だ

極楽太郎はメンバーの中で縁の下の力持ちという役どころか…

カブキ団十郎の宿敵・菊五郎

メインキャラクタばかりが個性的だと思ったら大間違い。キャラクタ性を重視する『天外魔境II』は敵キャラクタもおろそかにしていない。その中でも特に目立つボスの一人を紹介しよう。その名も菊五郎と呼ぶ。彼は紀伊・密林城の城主で、敵の中で最もハデ好みだ。自分より目立つものを極度に嫌う性格のため、メインキャラクタのカブキ団十郎とは宿敵関係にある。このカブキ団十郎との戦いは前半の大きな見せ場で、どっちがハデか合戦をビジュアルをビシバシ使って見せてくれるはずだ。

さて、ハデということにこだわる菊五郎の見せ場は合戦だけにとどまらない。彼は登場時もその持ち前の気質をあらわにしてくる。なんとピンクの竜巻というものに乗って歌いながら登場するのだ。この気色悪い色をした竜巻は菊五郎が愛用する乗り物で、また戦闘時には攻撃の手段として使える便利なものだ。こんな変なものに乗って現れる菊五郎を想像してほしい。もし北島さぶちゃんの歌を歌っていたら怒りの鉄拳ものだ。

カブキ団十郎と菊五郎のどっちがハデか合戦のイメージイラスト。ビジュアルがビシバシ入った激しい戦闘シーンになるかどうかはプレイしてのお楽しみ

紀伊・密林城
城主・菊五郎

彼がどんな歌を歌うのか現在は不明だ。はたして演歌か？

ストーリーに密接に絡む三博士

主人公、戦国卍丸がガンガン成長していくというのは以前書いた通り。しかし、その成長の仕方はすぐにそのエリアのザコキャラが相手にならなくなるほど激しいということだ。その対策として登場するのが三博士で、彼らは卍丸一行が旅する地方に様々なワナを張りめぐらし待ち受けているのだ。おそろしいぞ〜。

左から魔法系、からくり系、生物系の博士だ。名前はまだ決まっていない

「天外魔境II」募集コーナー

100の質問大募集

続報に続く続報で情報をお送りし続けている『天外魔境II』。しかしまだあれがわからない、あんなことが知りたいという読者もとても多いと思う。そんなキミのための企画がついに登場だ！ 名づけて「100の質問大募集」だ。キミたちの疑問、質問に『天外魔境II』のスタッフに答えてもらうというこの企画、絶好のチャンスと思ってドシドシハガキを送ってほしいのだ。

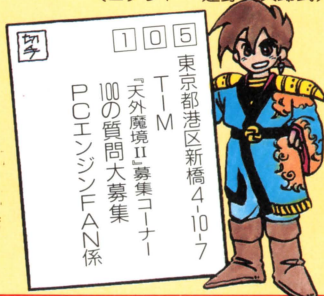
応募の仕方は、原作の広井王子氏、監督の桝田省治氏、演出の岩崎啓真氏の3人のうちの誰にどんなことを聞きたいのか書いて、右記の宛先まで送ってほしい。ただし、これをバラすとゲームが面白くなくなるということは答えられないのでよろしく。また質問が多くなった場合は抽選になるので許してね。

ということでハガキを待ってるぞ。

敵キャラ募集発表

総数約3000通！ レベルが高いぞ!! みんなキャラクタのつくり方がうまいね。鹿児島の坂松くんはオシイ!! うまいんだけどネ…なんかもの足りない。大阪の加藤くん、京都の今井くんも同じだ。静岡の梶山くんは個人的にスキだよ。茨城の高橋くんはネーミングがいいよ。兵庫の前田くんは絵はうまいぜ！

みんな、ありがとう!!

（コメント・辻野寅次郎氏）

一等賞 砂金スライム 埼玉・脇坂東洋クン

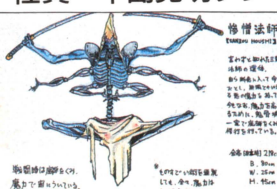
何度見てもインパクトがあります。名前も忘れない。この他2点もすばらしく、文句なく決定です。　（コメント／辻野氏）

辻野氏の目を輝かせた力作だ！

辻野氏が自ら筆を取ったイラストだ！

入賞 蛙丸 長野・唐木剛クン

ギャグができそうなキャラクタ

入賞 惨憎法師 佐賀・中島寛明クン

絵のうまさとネーミングが良い

パワーリーグⅢ

いよいよ発売日間近となった「パワーリーグⅢ」の続報は12球団240人の全データ公開と対コンピュータ戦を攻略だ！ 自由にオーダーが組めるようになった分、勝つも負けるも監督の采配次第だぞ！

8月10日発売予定	5800円（税別）
野球	3M
バックアップメモリ パスワード	————

全選手のデータを公開！

パワーリーグの速報第2弾は全選手のデータを中心に、いかにすれば勝利をつかめるか、といったところを具体的につっこんでみたので、参考にしてほしい。まずは下の表を見れば分かる通り細かい。字が細かいのはデータが細かいせいである。Ⅲまでには無かったチームエディト機能が追加された必要上、全てのデータを見ることができる様になったのである。これで選手の能力が一目で分かるようになった。しかしその分コンピュータの頭も良くなり、代打、代走等様々な攻撃を仕掛けてくるので、今回の表組のデータをよーく見て、対策を練ってガンガン勝ち進んでほしい。

表中の記号の説明

打者　利→利き腕　本→本塁打数　走→走る速さ　肩→肩の強さ　L→左打ち　R→右打ち　S→スイッチヒッター

投手　利→利き腕　カ→カーブ　シ→シュート　フ→フォーク　L→左投げ　R→右投げ　O→オーバー　S→サイド　U→アンダー

Cリーグ

DH制がないせいで、投高打低になっている。防御率1点台の投手が4人もいるが、G・JANSとCARKに集まっている。

G・JANS

攻守にわたってバランスのとれたチーム。一番扱いやすい。

打者名	利	打率	本	走	肩	守
オガッタ	S	.308	7	12	6	二
ハワイ	S	.245	5	11	5	遊
クラマティ	L	.378	15	6	2	中
パパラ	R	.261	25	7	5	左
クラウン	R	.340	14	7	7	右
モカザキ	L	.268	12	7	5	三
コマタン	L	.303	11	7	3	一
マカオ	R	.228	5	9	6	捕
キチムラ	L	.322	19	9	2	
キネヅカ	L	.291	4	8	3	
イナウエ	R	.298	12	10	5	
スガロ	R	.185	1	11	5	
ヤマクリ	R	.120	1	9	4	
オオボリ	L	.235	8	9	4	
投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
サイサイト	RS	1.62	6	3	1	145km
マッキイ	RO	1.79	4	2	6	160km
クワチャ	RO	2.60	5	5	4	148km
ミヤカズ	LO	2.73	4	3	2	140km
コーダ	RO	2.35	5	2	2	140km
ピロタ	RO	2.36	6	0	1	142km

CARK

投手陣にそつがない。新外人ヤーングの活躍に期待したい。

打者名	利	打率	本	走	肩	守
ノムケン	S	.258	0	13	6	遊
ショータン	S	.323	1	12	3	二
パカサワ	R	.277	12	10	6	中
コバヤン	L	.301	12	6	3	一
ロンドン	R	.300	22	10	5	三
ヤーング	S	.247	20	9	5	左
アマタキ	S	.266	8	12	6	右
ダッカワ	R	.227	4	5	6	捕
ヨサナイ	L	.273	11	8	4	
ナガシメ	L	.259	5	10	5	
ニチタ	L	.355	9	6	4	
ミズカメ	R	.258	6	9	4	
エドウ	R	.239	8	7	5	
アーレン	R	.300	11	8	4	
投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
オオモノ	LO	1.92	7	2	6	148km
ヤワグチ	LO	2.51	6	5	4	145km
ツタベフ	RO	5.48	4	5	2	138km
キトロウ	RO	2.68	4	2	1	140km
キオカワ	LU	2.67	5	1	4	142km
スタ	RO	1.63	4	3	5	153km

DRUMS

ヘチアイを中心としたクリンアップは強力。

打者名	利	打率	本	走	肩	守
ピコノ	R	.276	26	10	6	中
ハテナミ	L	.235	6	12	5	遊
パンスロ	R	.257	24	10	5	二
ヘチアイ	R	.321	40	6	3	一
ウド	R	.304	25	8	5	左
ミニムリ	R	.270	8	9	4	三
ハイホー	L	.233	14	5	4	右
ニャカムラ	R	.270	7	5	7	捕
ディステ	L	.227	4	7	4	
マタカワ	L	.284	4	5	4	
ポト	L	.251	1	7	5	
オニムリ	R	.230	2	9	4	
サイトーン	R	.244	6	7	4	
コーモリ	S	.240	0	10	5	
投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
イジモト	RO	2.44	3	7	0	143km
ヤママサ	LO	2.93	4	2	5	145km
コマッタ	RO	7.66	6	5	5	145km
カカシマ	RO	2.56	4	1	1	145km
ヨーダ	RO	2.28	6	4	1	152km
カックン	RO	2.31	5	4	6	148km

STRAWS

投手陣の球種に少々偏りが見える。本塁打数とCリーグ一番。

打者名	利	打率	本	走	肩	守
クリヤマ	S	.255	2	10	6	左
オヤナギ	S	.295	5	11	6	右
イケヤン	R	.264	34	11	5	遊
マフィン	L	.246	22	9	6	中
ピロサワ	R	.270	17	8	4	一
ハタボウ	L	.290	8	7	4	捕
トマシミ	S	.263	5	11	4	二
カズヒゲ	R	.250	4	7	4	三
スギウリ	L	.274	6	5	3	
ハエガシ	R	.347	3	4	3	
カライ	L	.272	4	8	4	
オガワン	R	.264	4	7	4	
スーミン	R	.266	5	6	5	
チブイ	R	.308	1	7	4	
投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
ナイゾウ	RO	2.82	4	0	2	143km
ヒバナ	RO	4.40	5	0	2	138km
パニスタ	LO	4.03	3	3	4	150km
キャトウ	LO	2.83	6	1	1	140km
クワサキ	RO	3.94	5	0	4	146km
ヒトウ	RO	5.05	4	2	0	143km

TYRES

打撃主軸はなんといってもパリン。敵に回したくない選手だ。

打者名	利	打率	本	走	肩	守
オウニョ	S	.303	4	11	5	中
ワッダー	R	.296	1	12	6	遊
ポカダ	R	.280	24	8	4	二
パリン	R	.268	42	4	3	一
アユミ	R	.241	16	6	4	右
カギョ	R	.214	16	9	4	三
ナカナカ	L	.268	11	11	5	左
キートン	R	.246	6	7	5	捕
パオ	L	.285	5	6	4	
コマリ	R	.301	7	7	5	
カタマリ	L	.306	0	6	6	
ヨコヨコ	R	.298	3	10	5	
ピラタ	R	.137	0	11	5	
アカモト	S	.273	6	12	6	
投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
ナカニン	RO	4.00	4	2	4	142km
キーボ	RO	3.72	4	4	5	148km
ユケダ	RO	6.71	4	0	1	140km
ナンダー	LO	4.66	2	5	2	145km
シュミトモ	RO	3.41	5	5	2	135km
ナノダ	RO	3.35	5	0	6	150km

WHOLES

あいかわらずの駿足打線。うまくすればランニングホームランも。

打者名	利	打率	本	走	肩	守
ヨコタテ	L	.261	0	9	5	中
タコハッシ	S	.224	2	11	5	遊
ヤマサチ	L	.309	7	11	6	右
マーヤー	R	.251	15	6	3	一
パチョ	R	.333	12	6	4	左
オミズ	R	.232	1	9	6	三
チョウス	R	.281	2	10	6	二
ダニシケ	R	.175	3	5	6	捕
オミヤサン	L	.294	0	10	4	
ユタカン	L	.278	5	12	4	
ヤスキ	S	.206	2	14	7	
ビチカワ	R	.232	5	5	5	
タワシロ	R	.235	0	7	4	
ピョンセ	R	.264	24	10	4	
投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
ニフラ	LO	3.39	5	5	6	140km
タイモン	RO	3.88	4	2	2	143km
ナカヤミ	RO	4.10	5	1	0	150km
サイトン	RO	3.22	6	6	4	135km
コケパタ	RO	3.31	5	4	4	142km
メンドウ	RO	6.17	6	2	5	138km

COMとの対戦を攻略！

ここからは具体的な戦い方の話になるが、これはコンピュータとの戦い方で、人間相手には全くといっても良いほど役に立たないので気をつけないと友達相手に痛い目を見ることになるぞ。

守　備　編

⬆フォークボールに手を出さないように。コツをつかめばバッチリ

前号でも触れた様に、コンピュータの守備はたまに間抜けな事をするが、それ以外は実に良い動きをするので、どんなに足の速い選手でも打った球が外野に抜けない限り塁に出るのは不可能、しかも外野手の肩がやけに良くタッチアップもほぼ不可能だと思って良い。というわけで、ヒットを重ねていくしかないのである。打撃の時はバッターボックスの一番後ろに下がって左右に動きながらタイミングを合わせるとヒットが出やすい。あとフォークの多い投手のスローボールには手を出さないこと。

攻　撃　編

当たり前の話ではあるが点を取られなければ負ける事は無い訳で、いくら大量得点をしてもザルの様な守備ではしようがない。しかしながらこれはプレイヤー次第であるし、初心者にはオート守備モードも付いているので、ここでは投球術についての話になる。さてコンピュータの苦手な球種はなんといっても内角の球。かなりきわどいところではあるが内角ギリギリの球を投げると、振ればから振り見送ればストライク、という「打てないストライク」になる。フォークボールも有効ではあるが使えるのは１度だけで２度目からは振ってくれないし、１度ですら通じないのもいるので、使うタイミングをはずすと自滅する恐れがあるので注意が必要である。対してコンピュータの好きな球は直球である。かなり速い球でも打たれてしまうので投げない方が無難。問題は落ちそこなったフォークボールで、これはもういいエジキ。ピッチャーは疲れてくると本当に肩で息をし始めるので早めに取りかえてやろう。以上を守ればかなり良いところにくいこめるハズだ。

⬆内角のキビシイところを攻めろ。バットに当たってもフライになる

Pリーグ

こちらはDH制の影響で投手の防御率が悪い。ガンガン打ちまくりたい人向きのリーグ。

BUFFERS

ホームラン王ブランを中心とした強力打線。投手陣もツブ揃い。

打者名	利	打率	本	走	肩	守
オオイテ	R	.277	8	12	4	二
アラー	L	.302	7	9	6	左
ブラン	L	.283	49	6	3	D.H.
トレーナー	L	.209	14	8	4	一
ズツキ	R	.286	20	6	5	右
ムラカモ	R	.306	5	10	6	中
カニムラ	R	.225	7	7	4	三
カマシタ	R	.262	6	6	5	捕
マッキー	R	.254	7	11	6	遊
ナカナイ	R	.236	0	8	3	
ミツヤバ	R	.333	0	7	5	
コセキ	L	.211	1	8	4	
タダチ	S	.205	1	11	5	
ヨネチャキ	L	.203	2	10	4	

投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
アワニ	LO	2.71	5	0	4	150km
ヤマパチ	RO	3.76	4	2	2	148km
オノチン	LO	3.39	3	4	2	147km
ノウモ	RO	3.46	5	2	5	154km
カドテツ	RO	3.83	4	4	0	140km
ヨシニ	RO	2.99	6	4	4	148km

BLADES

打撃で敵をかき回せれば大量得点できる。投手陣はイマイチ。

打者名	利	打率	本	走	肩	守
マツナゴ	S	.309	17	12	6	三
フックラ	R	.259	8	13	4	二
ブルマー	R	.322	40	5	3	一
カドタン	L	.305	33	4	3	左
プチイ	L	.297	30	6	6	右
イシミン	R	.277	20	5	3	D.H.
モポニヒ	R	.302	5	11	6	中
ナカシーマ	R	.234	5	8	5	捕
オカワヒロ	R	.247	5	10	6	遊
ミナミモロ	R	.282	2	10	5	
クマモ	L	.236	2	13	6	
カズヒロ	L	.254	7	10	7	
カマコス	R	.279	0	12	4	
ユーミン	R	.110	0	11	4	

投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
モシノ	LO	3.48	7	0	2	143km
アマオケ	RO	5.28	5	3	0	147km
サチョウ	RO	5.00	4	2	5	138km
パフマン	LO	3.45	5	3	6	138km
サキャイ	RO	3.61	4	2	2	140km
ヤマヨシ	RO	3.24	4	0	2	140km

LITONS

選手層が厚いので監督の采配次第で強くも弱くもなるチーム。

打者名	利	打率	本	走	肩	守
ツチ	R	.304	3	14	3	二
ヒラヤン	S	.268	2	13	6	右
アキナマ	R	.301	31	14	6	中
キヨマー	R	.283	35	9	4	一
デストラ	S	.257	32	8	3	D.H.
セキゲ	R	.270	16	11	5	三
ヨシチク	L	.314	2	11	5	左
イチョウ	R	.235	9	9	4	捕
タナビ	R	.316	8	12	4	遊
アベチン	L	.238	1	6	4	
オニュウタ	S	.258	0	10	7	
モリヒロ	L	.317	0	8	4	
トマシマ	R	.185	0	11	5	
バークレ	L	.210	6	6	3	

投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
ワタナヘ	RO	3.41	5	0	4	152km
カブ	RO	3.27	4	2	0	155km
ナベトミ	RO	3.52	5	3	4	143km
アニヤン	RU	2.70	4	4	0	143km
ウドー	LO	4.96	6	3	0	147km
カトリン	RU	3.15	5	5	4	136km

HOPES

本塁打数はナンバー1。投手陣は使えないのでとにかく点を取れ。

打者名	利	打率	本	走	肩	守
タタキマコ	L	.235	15	12	5	中
ユガミン	S	.250	0	12	4	二
バナド	S	.271	34	7	4	D.H.
キシカー	R	.260	26	10	4	左
アップル	L	.255	33	7	3	一
ママモト	L	.308	13	11	7	右
フシモト	R	.253	13	6	5	三
キヨダー	R	.192	1	5	6	捕
オカガ	R	.271	3	11	6	遊
ウチヤン	R	.259	3	6	4	
マリワキ	R	.257	4	12	5	
ヒロナーカ	L	.298	4	6	4	
パカイ	L	.281	1	11	6	
ウィル	L	.314	18	10	4	

投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
カロウ	RO	3.67	4	3	4	145km
ヤマカズ	RO	4.01	4	4	0	139km
ヨシタン	LO	5.32	6	2	0	138km
ムラサン	RO	3.95	5	3	0	150km
ヤマタカ	RO	6.71	3	2	4	140km
イナウエ	RO	3.30	4	3	5	142km

FIBERS

打撃陣がイマイチ。投手の特徴をつかめば良い試合が出来る。

打者名	利	打率	本	走	肩	守
ススキー	L	.252	6	11	4	中
ジライ	S	.242	5	13	4	二
ウインター	L	.234	2	9	3	左
ムリューワ	R	.306	27	7	3	D.H.
オオヒマ	R	.265	18	6	4	一
タナピー	R	.247	7	10	6	遊
ヒマタマコ	L	.313	1	11	6	右
タムリ	R	.249	11	9	7	捕
ナカジー	R	.233	9	10	4	三
プルヤ	R	.272	14	11	6	
イヤラシ	R	.284	4	11	5	
オガサン	L	.308	2	10	6	
コマチサキ	R	.209	2	7	4	
デート	R	.278	14	5	6	

投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
ニシバキ	RO	3.55	5	4	4	147km
ツノビー	RO	5.50	4	0	5	146km
シババ	RO	3.76	3	5	0	142km
ツミ	LS	3.39	6	2	0	135km
コウニョ	LO	4.64	6	5	4	138km
サットー	RS	3.71	5	2	3	142km

ORIVERS

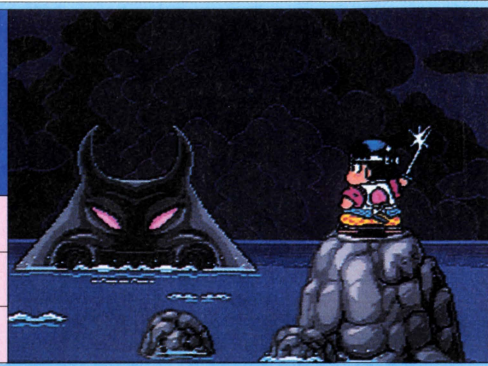
球界一の速球をもつイラベーやシラタキらの投手陣が強力。

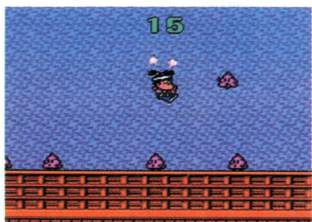
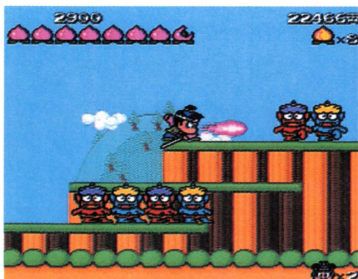
打者名	利	打率	本	走	肩	守
ヨシヒコ	S	.267	12	12	6	左
ニシムリ	S	.281	2	14	5	中
タイコウ	L	.303	13	10	4	一
ダイアス	R	.301	39	4	3	D.H.
マツシバ	R	.243	7	6	5	三
サチョウ	R	.297	11	11	4	遊
マミカワ	L	.285	12	9	3	二
フキュサワ	R	.173	0	9	6	捕
ポコタ	L	.278	2	12	6	右
ブルカワ	R	.249	7	5	3	
サイチョウ	R	.218	1	5	7	
モリタン	S	.226	0	7	4	
ハカマデ	R	.159	0	6	4	
ヘンゼル	R	.318	18	8	3	

投手名	利	防御率	カ	シ	フ	最高速
チョウジ	RO	2.50	3	3	7	140km
アッソウ	RO	4.21	6	4	4	148km
イラベー	RO	3.53	3	2	1	160km
シラタキ	RO	3.53	4	0	2	150km
リンナカワ	LO	6.10	5	5	0	140km
ウシシマ	RO	3.63	6	0	5	138km

桃太郎活劇

『桃太郎』シリーズの第3弾「桃太郎活劇」のサンプルをやっと入手したぞ！　アクションゲームが苦手な人も、そうでない人も、どんな人でも楽しめる、感動のエンディングを必ず味わえるゲームがこの『桃活』なのだ。

9月21日発売予定	6500円(税別)
アクション	4M
バックアップメモリ パスワード	―――

誰でも楽しめる一風変わったアクション

あの『桃鉄』『桃伝』の主役である桃太郎が今度はアクションゲームになった。その名も『桃太郎活劇』でRPGっぽいアクション。

まずは小手調べにジャンプでウンチを避けていこう。けっこう難しい

桃太郎の目的は当然鬼退治。最後のステージである「鬼ケ島」を目指して7つのステージを突破していく。各ステージには村があり、中には武器屋や道具屋などがあって装備を揃えることができる。また『桃伝』でおなじみの仙人たちも各ステージに登場して術を教えてくれる。また、各ステージのボスキャラは予想外の攻撃をしてきてとても面白いぞ。

剣を振り振りオニどもを退治するのだ

村に入って人々の話しを聞いたり、オニ退治で稼いだお金でアイテム買ったりと、することは多い

難易度の設定

このゲームは「難しい」「普通」「簡単」の3つの中から難易度が選べる。あまりアクションゲームがうまくない人でもみんながエンディングを見れるように考えて作られているんだ。さすがハドソン。

簡単モードなら誰でもエンディング間違いなし

どこでもセーブ

ステージのあちこちに出てくる「お地蔵さま」は話しかけるとパスワードを教えてくれる。いつでもどこでもお地蔵さまに話しかければセーブができてしまう超親切なゲーム設計になっている。

じぞうの歌を聞いておけば、パスワードになる

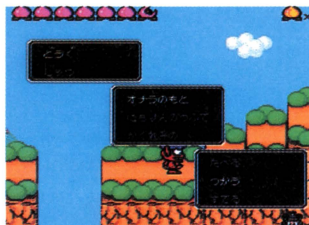
村で情報やアイテムを

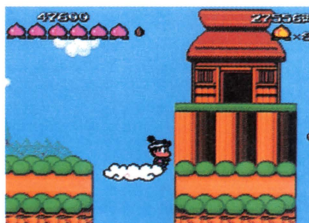
村の中には桃太郎の鬼退治の旅に役立つアイテムを売っている店がいくつも並んでいる。特に道具屋で売っている数々のアイテムにはとても役に立つものが多い。鬼たちの攻撃が厳しい各ステージの難所で使えばきっと突破できるはずだ。そのためにもつね日頃から鬼を倒し、お金を貯めておこう。

ひと言にアイテムと言っても色々。使い方で効用が変わるものもあるよ

きびだんご　食べれば体力回復、使えばお供を呼べる

ももふれボウズ　画面の上から桃が落ちてきて敵を倒す

にちりんのつぶて　剣から炎がほとばしるぞ。つえーつえー

7人の仙人から術を学ぶ

このゲームは『桃伝』と同じく仙人から術を学ぶことができる。ただし、術を会得するにはそれぞれの仙人の出す条件をクリアしなければダメ。その条件は仙人によって違い、なぞなぞやあっち向いてホイで勝たなければ術を教えてくれない仙人もいる。苦労して手に入れる術はもちろん威力抜群だ。

ステージの途中にある家に仙人が住む。術を教えて貰いたいけど…

ももまわし　桃が桃太郎のまわりをぐるりぐるりまわる

ももばくはつ　桃が飛び散って広範囲を攻撃できる

ぱろぷんて　シリーズお馴染みの術、なにが起こるか？

こんなふうに桃太郎は戦うぞ

桃太郎の戦うステージは全部で8つある。最終ステージの「鬼ヶ島」に行くまでには数々の難所や強敵の鬼を相手にしなければならない。そこで今回は桃太郎が1つのステージをどうやって戦って行くかを紹介しよう。

きっときみたちの攻略の手引きになること間違いなしだ。

右上に見える鬼ヶ島を目指し、7つのステージを走破しよう

ステージスタート

村に入って情報集め

↓

鬼退治しながら仙人を探す

↓

ボスオニを倒すのだ!!

ステージクリア!

村でアイテムを買おう

まずは村で情報と装備を手にいれよう。桃太郎は最初に50両しかもっていないから村の人の話を聞いたらいったん外にでよう。そして鬼を退治してお金が貯まったら村に戻って買い物をしよう。

どのお店も売っている物は2種類しかない。買うときにはちゃんと店員が品物の説明をしてくれるからそれを見て買う物を決めよう。いろんな昔話の主役が店員なんだ。

方向キーの上を押して村に入っていこう

村の人々から色々な情報を聞いてまわろう

武器屋

剣を売っている。攻撃力をUPしよう

防具屋

防具の胴を売っている

道具屋

いろんな道具がある。試してみよう

術屋

技の桃を回復するおにぎりを売ってる

茶店

オイシー食べ物を売ってるよん

宿屋

一泊すれば体力と技が回復する

仙人の家を探せ

そのステージのボスキャラとあう前にかならず仙人の家に立ち寄って術を教えてもらおう。仙人は修行を突破しないと術を教えてくれない。修行（と、いってもクイズやあっち向いてホイ）はそんなに難しくはない。また、術を使うと技の桃が減るのでそれを回復させるために「技のオニギリ」は持っていた方がおりこ〜さん。

クイズを5問正解すれば術を教えてくれる仙人

この仙人にはあっち向いてホイに勝てばいい

オニだオニだ

とにかく敵のはずである鬼たちが面白い。入れ歯を飛ばしてきたり、ラインダンスを踊ったり、回転しすぎて目をまわす奴など楽しい鬼が次々登場する。

また、各ステージのボス鬼も金太郎飴を投げてくるボスや、口からでっかい玉を吐いて攻撃してくるボスなどとても個性の強いボスばかりで戦い甲斐があるぞ。

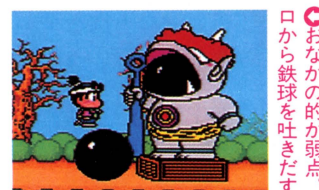
回る回る、回りすぎて目を回すまぬけなオニさん

わんつーわんつー、踊るぞ踊るぞ

ボスオニだあ

各ステージにはボスオニがいる。こいつは最初のボスだ

おなかの的が弱点。口から鉄球を吐きだす

ボスを倒すと、犬がお供についてくれるよ

隠されたステージもある

各ステージにはとってもラッキーなボーナスステージへの入口がどこかにあるぞ。ボーナスステージにはいろいろな種類があるけど、どのボーナスステージもアイテムやお金がガンガン手に入るんだ。

運よく見つけることができたなら忘れないように場所を覚えよう。

こういう穴にはいってみると、たまに…

ボーナスステージはあちこちに隠れてるぞ

かぐや姫の賭博場、なんてお姿!

みつばち学園

CD−ROMだからできる、アイドル・オーディション・ソフト。内容はもちろん、動くわ、しゃべるわで派手ながらも楽しく遊べるゲームだ。20人の女の子達とハチャメチャの学園生活を味わえるぞ。

9月14日発売予定	5800円(税別)
アドベンチャー	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

教師になってアイドル候補生とたわむれる

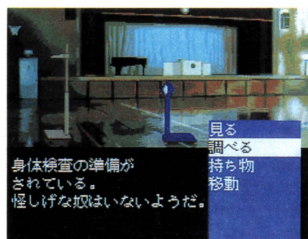
前々から紹介されているのでみなさん御存じかと思うが、やっとゲームとして紹介することができるようになった「みつばち学園」。ゲームの趣旨は、ユーザーからの一般投票によるアイドルオーディションを行っちゃおうというもの。何だかんだという前に、とりあえずゲームを体験してみてはどう?

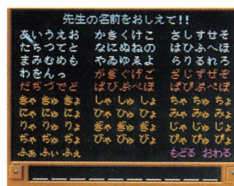
タイトルからもの凄く力を入れているのがひしひしと感じられる…

プレイヤーはみつばち学園の教師として、校長センセから生徒名簿を渡される。でも、教壇には一度も立たない?

4つのゲームストーリー

アイドル・オーディション・ソフトとはいえ、中身は普通のアドベンチャーゲームだ。アイドル候補生である20人の女の子たちがどんな娘なのか知るには、ゲームをやってみるとわかるようになっている。話しかければちゃ〜んと彼女達の声で返事が返ってくるので、ますます女の子達にお近づきになれるのだ。こうしてそれぞれの女子を知ってもらおうという仕組みになっている。

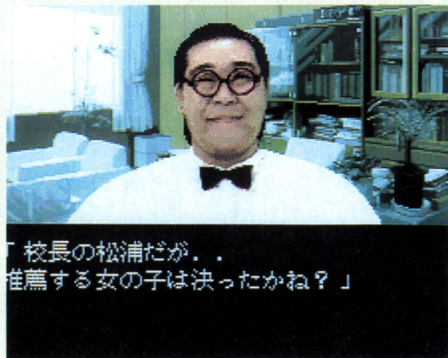
ゲームは「みつばち学園」という学校の中の4つのクラスでそれぞれストーリーが展開する。君らプレイヤーは学校の教師として赴任し、各5人ずつの4クラスそれぞれで繰り広げられる事件に巻き込まれ、それを解決していかなければいけないのだ。事件といってもそんなに深刻になることはない。彼女らの持ち前の明るさと、おかしなワキ役達のおかげで、楽しくおかしくゲームは進んでいくのだ。

生徒達の身にかかる事件を、次々解決していこう

先生の名前をおしえて!!

教師名を登録しておけばいつでも続きからできるぞ

4つの組のストーリーはどこからでも始められる

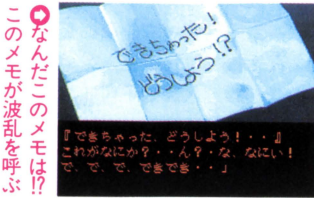
業界初!!ゲームで アイドルオーディション

このゲームが世に出たのは、新人アイドルを一般の人々を審査員として発掘してみよう、ゲームで彼女達を知ってもらって投票してもらおうという、芸能界でも新しい試み。君達が選んだアイドルがTVなどで活躍するなんて、まさに夢のような企画だね。投票ハガキを送れば、もしかすると君が投票した女の子と、東京ディズニーランドでデートできるチャンスもあるのだ。(詳しくは広告をみてみよう)

6月の某日、みつばち学園の生徒達のお披露目が行われた。心なしかみんな緊張ぎみ?

最後に校長から、お気に入りの娘を聞かれる。それをハガキでハドソンに送るのだ

春 忍びよるカメラ小僧 アイドルを守れ!

アイドルの卵である「みつばち学園」の生徒を狙うカメラ小僧が大襲来／ 春組の生徒がフォーカスされてしまったっ。その背後にうごめく日本アイドル界制覇を狙う謎の組織〝アイドル虎の穴〟//

カメラ小僧襲来! しかも今日は身体検査の日だから…

なんだこのメモは!? このメモが波乱を呼ぶ

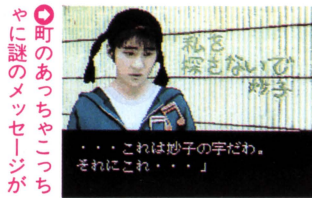
カメラ小僧の背後には、アイドル虎の穴が

生徒名簿 (右から)

本山美香子 (15)
趣味・詞を書くこと
森井寿栄 (20)
趣味・音楽観賞
徳光ともみ (18)
趣味・長電話
石井華子 (16)
趣味・音楽観賞
内海加悦子 (19)
趣味・音楽観賞

秋 イカスバンド学園祭ライブ

バンド結成の秋組は、学園祭に向けて猛練習中。ところが本番の前日にメンバーの1人が消えてしまった。しかも、町中に謎のメッセージを残して…。はたして学園祭ライブは無事開かれるか?

バンドのコーラスを頼まれ練習場にいったのだが…

町のあっちゃこっちゃに謎のメッセージが

突然現れた、この変なパンク野郎は何だ?

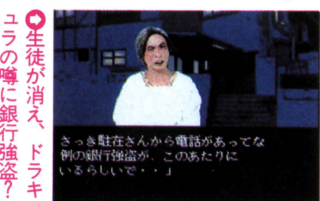
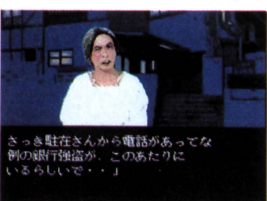
生徒名簿 (右から)

石川文子 (15)
趣味・絵やマンガを描く
倉持かおり (18)
趣味・音楽観賞
西塚理江 (15)
趣味・音楽観賞
穴水妙子 (16)
趣味・読書、カラオケ
瀬間幸美 (16)
趣味・音楽観賞

夏 臨海学校大パニック!!

夏の臨海学校。水着の女の子にかこまれ楽しいはずだったが、その水着が盗まれ、ドロボウを追った夏組の2人の生徒が行方不明に。消えた2人を追って、ドラキュラが住むという館へ踏みこむ／

夜、怪談話しの途中で水着ドロボーが。追った2人が…

臨海学校はいい! 女の子の水着がいい!!

生徒が消え、ドラキュラの噂に銀行強盗?

生徒名簿 (右から)

小泉登美恵 (16)
趣味・音楽観賞
高橋純子 (18)
趣味・指輪の収集
村上恵 (14)
趣味・手紙を書くこと
柏原雅代 (18)
趣味・あみもの
野口奈々 (14)
趣味・フルート

冬 ゲレンデは危険がいっぱい

冬組の生徒達を連れて、北海道のトマムリゾートでスキー合宿。ゲレンデ、アフタースキーを楽しむ冬組に忍びよる怪しげなサンタクロース、そして親切なスキーコーチに隠された謎とは?

スキーの合宿で北海道のトマムとは…うらやましいかぎり

一見親切なスキーのコーチなのだが…

このサンタクロースは何ものなんだろう

生徒名簿 (右から)

井上麻美 (15)
趣味・絵画
小原準子 (18)
趣味・料理、読書
明神知子 (15)
趣味・音楽観賞
堤涼子 (16)
趣味・歌うこと
岡田マキ (15)
趣味・音楽観賞

J.B.ハロルド殺人倶楽部

パソコンから移植の推理アドベンチャーゲーム。ハードボイルドの世界にどっぷり浸ろう。	10月19日発売予定	6500円(税別)
	アドベンチャー	CD-ROM
	バックアップメモリ	――――

シリアスな大人のアドベンチャー

このゲームは流行のアニメ路線の軟派なアドベンチャーではない。本当に「推理」というものを楽しみたい人のために作られた、硬派でシリアスなアドベンチャーゲームなのである。それはこの渋いグラフィックにもよく現れている。

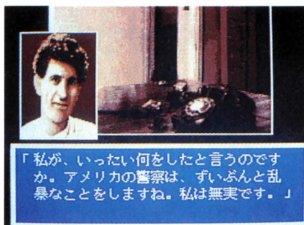
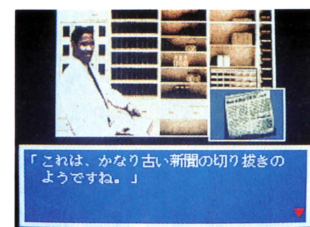
⬆じっくりプレイしたい

⬆この美しいグラフィックはすべて写真からの画像取り込み。でてくる登場人物もすべてモデルを使っている

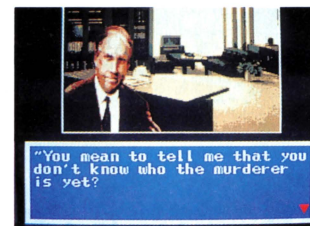
本格的な捜査と推理で犯人を追え

プレイヤーはリバティタウンの刑事「J．B．ハロルド」になり「ビル・ロビンズ殺害事件」の犯人を探し出す。殺害現場を調べ、目撃者を捜し、不審な人物を聞き出して居場所を捜す。証拠品を見つけたら鑑識に回し、聞きこみが済んだら過去の事件に目を通して共通点がないか調べる。まさに、本当の刑事がやることをそのまま実行しなければ犯人を突き止めることなど永久に不可能なのだ。

複雑な殺意の糸をゆっくりゆっくり「推理」で解きほぐし、本当の犯人が浮かびあがる瞬間が最高。

⬇ときには刑事たるもの強硬手段を取って事件解決に近づくこともある

⬆マップ画面で行く場所を指定する。情報がないと行ける場所は増えない

⬆鑑識に証拠品を提出して調べてもらうのも事件解決には不可欠だ

英語でも楽しめる

さらにこのゲームにはCD-ROMの大容量を生かした「バイリンガルモード」もある。つまり表示される文字はもちろん、登場人物の喋る言葉まですべて英語になってしまう。これで勉強すれば遊びながら英語が身に付くかも。

⬆う～ん。見事に英語だ。なんて話しているか分かったあなたはエライ

J.B.ハロルドの事件簿

「J．B．ハロルドシリーズ」はパソコンソフトとしてすでに4作品が発売されている。パソコン版の画面とともにストーリーを紹介しよう。

殺人倶楽部

「J．B．ハロルド」のデビュー作。リバティタウンに起こった殺人事件を解きあかす。PCエンジン版のオリジナルで、これを作った「リバーヒルソフト」の名を一躍、世に知らしめた推理アドベンチャーの決定版である。

⬆幾重にも絡み合う人間ドラマ

殺意の接吻

「マンハッタンレクイエム」で登場したすべてのキャラクタを別の名前、別の役で使う、いわば「外伝」的な1本である。今度は巨大なサファイアに魅せられた人たちの悲劇の事件をズバリ「J．B．ハロルド」が解きあかす。

⬆秀逸なシナリオが見事な番外編

マンハッタンレクイエム

前作で知り合った「サラ」という女性がマンハッタンで死んだと聞いて捜査に乗り出す「J．B．ハロルド」。今回は刑事ではなく探偵として事件を追う。舞台をニューヨークに移してまたも難解な事件の解決に挑む。

⬆グラフィックに磨きがかかった

D.C.コネクション

リバティタウン警察所長がワシントンへ出張中に射殺された。犯人として逮捕されたのはなんと所長の息子。単なる殺人事件ではなく、裏には麻薬の影も見える。この難事件を解決するのはもう「J．B．ハロルド」しかいない。

⬆ワシントンが舞台の最新作

INNER EYES

コブラII製作発表

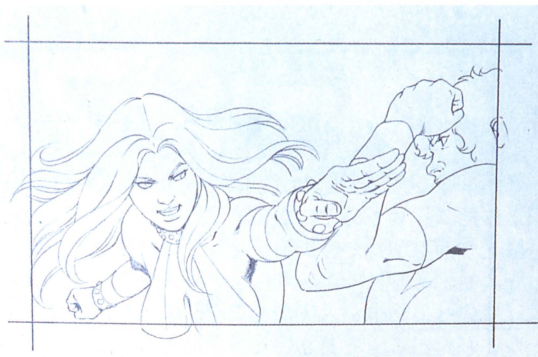
去年の3月にCD－ROMのソフト第3弾として発売された「コブラ」。その続編「コブラII・伝説の男」の製作発表会が7月6日に行われた。出席していた人は、まず原作者であり、今回は脚本や絵コンテ、原画までを担当した寺沢武一氏、コブラの声担当の声優の山田康雄氏を始めとするそうそうたるメンバー。

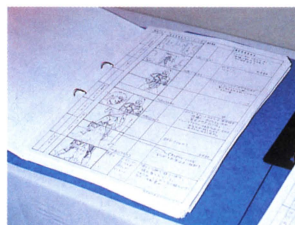
さて発表会が始まるとまずはダイジェスト版のビデオ上映。いやもう動く動く、しゃべるしゃべる。絵コンテや原画も見せてもらったんだけど、もうその量、密度にただただ圧倒されるばかり。画面はまだ完成というわけではないが、スタッフの熱意が伝わってくるような迫力だった。

最近のゲームは映画的な作り方を意識して作った作品もけっこうあるけど、これは映画そのもの、という雰囲気だった。それもそのはず、寺沢氏もスタッフもCD－ROM²をただのゲームマシンではなく、「物語」を伝える一つの手段として考えているということだからだ。コブラはユーザーが参加、体験するムービーを目指すと語ってくれた。

ストーリーはゲーム用の完全オリジナル。しかし登場キャラクタはジェーンやクリスタルボーイがいる。ということはコミックの方の「三姉妹」のエピソードが中心なのかな、と思ったがそこらへんはまだ秘密。原作を読んだ人でも100％楽しめる内容になるそうだ。

ゲームシステムは前回と同じアドベンチャー形式。前作といちばん違うことは？　という質問に対し寺沢氏は「前回は原作だけでしたが、今回は全部ぼくが作りました」と答えた。ファンにとってはたまらないものになりそう。

今回寺沢武一氏自らの手による原画は2千枚以上！　スゴイ量なのだ

コブラ役の山田康雄氏が、ゲームへの思いを語ってくれた

6人のコブラガールズに囲まれてパチリ！　の寺沢武一氏

スタッフの熱意がビンビンと伝わってくる感じがする絵コンテ

ゲーム画面もちょっぴり公開された

気になる今後のゲーム

さて、まだまだ気の長い話ではあるが、このほかにハドソンから発売されるゲームを見ていきたいと思う。安定した面白さを誇るゲームを出してくるトコだけに、先の話でも気にかかることだろう。

まずは、右の表を見ていただこう。できる限りソフト名をあげて、メーカー側から7月10日現在の開発状況を答えてもらった。全部で10本。このうち、かなり出来あがっているのが『ボンバーマン』と『エアロブラスターズ』の2本だ。『ボンバーマン』はファミコンでお馴染み。マルチタップをフルに使った5人までのプレイが可能になり、ものすごく気になるソフトの1本。『エアロブラスターズ』はゲーセンで大人気の「エアバスター」の移植版だ。次号あたりで画面写真を紹介出来るかもしれないので、乞うご期待。上記の2本は年内には発売されるだろう。

そのほかのソフトでは『ポピュラス』と、ジャッキーチェンのゲームが50％程の進行を終えたということ。それ以外のゲームに関してはもうちょっと時間が欲しいといったところだ。みんな期待して待とうね。

5人プレイをするのが待ちどおしいボンバーマンだ

『パワーイレブン』は、その名の通りサッカーのゲームである

ハドソンの今後発売が予定されているソフト

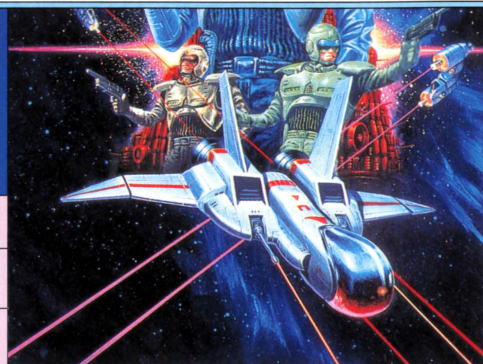
ソフト名	状況
アドベンチャーアイランド	ワンダボーイシリーズの「モンスターワールドII」の移植版。現在開発進行中。
エアロブラスターズ	業務用「エアバスター」移植版。ほぼ完成(約90％)。発売は11月2日の予定だ。
ドラえもんII	同社のソフト「ドラえもん」の第2弾。現在企画中。
パワーイレブン	サッカーゲーム。現在開発進行中。どんなゲームになるかは、もうちょっと待て。
PC原人II	同社のソフト「PC原人」第2弾。現在企画中。
ポピュラス	パソコンで大人気のゲームを移植。出来は50％ほど。発売は来年になるだろう。
ボンバーマン	ファミコンからのパワーアップ移植版。ほぼ完成。12月頃発売予定。
桃太郎伝説II	大好評「桃伝」の第2弾。シナリオは完成、年末年始の発売を目標にしている。
モンビット	CD－ROM使用のRPG。8月号参照。まだ企画中なので、はっきりとはしない。
ジャッキーチェン(仮称)	あの人気俳優ジャッキーチェンを主人公としたアクションゲーム。50％ほど進行。

アイレム

シューティングフリークが待ちに待っていたイメージファイトが発売されて、ほっと一息といった感じのアイレム。次回作、迷宮島の開発も順調？ に進んでいるようで喜ばしい限りだ。ま〜移植には定評があるので、迷宮島のデキには心配はなさそうだね。アイレムには、移植してほしい業務用ゲームがたくさんあるのだが、まだ企画はされていないようだ。ではイメージファイト6ページ大特集、いってみましょう。

イメージファイト

購入したユーザーのみなさん、プレイした感じはどうかな？ もうエンディングを見ちゃった人もいるんじゃないかな？ ボスが倒せなくて先へ進めない人のために攻略のヒントとなる写真を載せてあるので参考にどうぞ。

発売中	7000円（税別）
シューティング	4M
コンティニュー	―――

ポッドの使いかたが勝利へのカギ

業務用では、あのR－TYPEを送りだしたスタッフによって作られた作品ということで、注目されたシューティングゲーム。

ゲーム内容は、ポッドを巧みに操って戦う戦略性の高いシューティングゲームで、美しい背景と個性豊かなボスキャラクタは、ゲーセン野郎にとってチャレンジせざるをえない魅力があった。ただ難をいえば、難易度が非常に高いということ。さすがにR－TYPEを作ったスタッフだけあってパターン性が強く、ここは必ずこうしなければダメ／ なんて場所が少なからずある。まぁ、PCエンジン版は無限コンティニューなので、何度もチャレンジすれば道は開けると思うけど…。

気になる業務用との違いだが、業務用では2周あったのに対し、PCエンジン版は1周で終わりということぐらい。背景のグラフィックに多少の変更（ステージ2）はあるが気にならない程度だ。

美しい宇宙空間での戦い。敵の数を数えたらきりがない！

モードセレクト

業務用では、かなり難しいと評判だったせいか、PCエンジン版には難易度設定がついている。そのほかに、ショットも2種類から選ぶことができ、プレイのしやすさを重視したこれらの機能には好感がもてる。一番簡単なレベルでオートショットにすれば、だれでもある程度楽しめるのでは？

●CLASS MODE

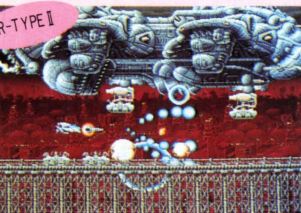
難易度は4つから選ぶことができる。上のほうのクラスほど難易度が高いぞ。男なら、黙ってCP STAFFを選ぼう。

●SHOT MODE

ショットを自動的に連射できるオートショット（鬼のような連射）と、通常のノーマルショットが選べる。素直に選んだほうがいいよ。

難易度設定。4つのランクを選択可能。自分の腕にあわせて選ぼう

ショットタイプは2種類から選択。オートショットのスピードは鬼のように速く、一度使ったらくせになる

これも移植して アイレムシューティングゲーム

R－TYPE以降、アイレムはそれまでのイメージをくつがえすかのように、数々のシューティングゲームを発表し、数多くのシューティングフリークを魅了した。ここに、そのいくつかを紹介しよう。いつの日かPCエンジンに移植され、家でプレイすることができるかも……。

R-TYPE II

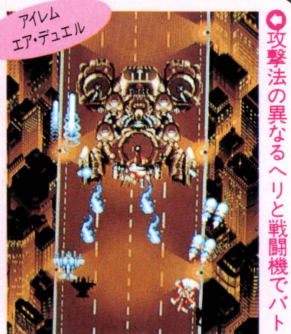
新たな武器を追加。最後は涙もの

Xマルチプライ

触手のような物を操って敵を攻撃

ドラゴンブリード

ドラゴンの胴体を駆使して戦う

アイレム エア・デュエル

攻撃法の異なるヘリと戦闘機でバトル

豊富なパワーアップが魅力

POWボックスを壊すとポッド、もしくはパーツが出現。ポッドは赤と青が交互に変わるので好きなほうを選ぼう。ポッドを３つ装着時は、以降取った色にすべて変わる。使い慣れれば赤が有利だ。

↑中からポッドかパーツが

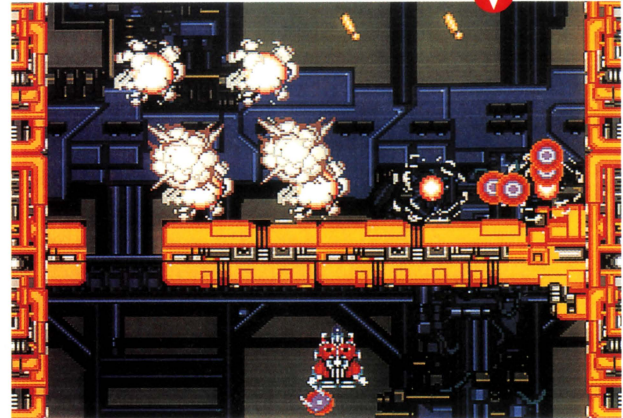
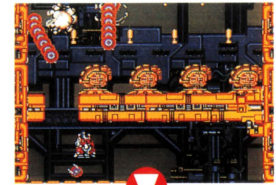
方向キーを押した方向と反対方向に攻撃。16方向に攻撃可能。

前方に固定して攻撃。後方、横から敵がくると、少々つらいかな

ポッドシュート

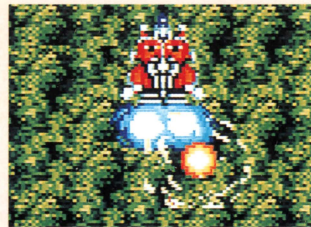
ポッド装着時にⅠ、Ⅱボタンを同時に押すとポッドシュートが撃てる。これを使うことによって、楽に抜けられる場所もある。

↑こんなところはポッドシュートだ！

↑自機を操作して、ポッドをコントロールすればこんな感じで敵を一掃できる。なかなか快感だ

9種類の特殊攻撃パーツ

各パーツの出現するPOWボックスはすべて決まっている。パーツは敵の弾１発の被弾に耐えられ、パーツでPOWボックスを破壊することもできる。

自機OF－1は、説明した今までの攻撃のほかにスピードチェンジ（1～4まで調整可能）のときに噴射されるバックファイヤーで敵にダメージを与えることが可能。

↑後方から接近する敵にバックファイヤー！　必ず使う場所もある

↑パーツの選択は重要。こんな場所はリングレーザーがあると余裕だ

Vバルカン

左右前方にＶ字状に弾を発射する。なかなか使いやすいパーツだ

リングレーザー

次第に広がるリング状の弾を広範囲に撃つ。ショットパワーは強力

ドリルレーザー

前方に強力なレーザーを発射する。自機の弾がパワーアップした感じ

サイド

左右に弾を発射する。まったく役に立たないという噂が……。

サーチレーザー

敵を探知すると直角に曲がるレーザーを発射。威力絶大！

反射ボール

壁に当たるとはね返るボール弾を発射する。ないよりましかな～

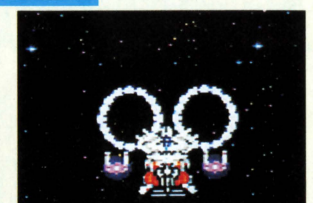
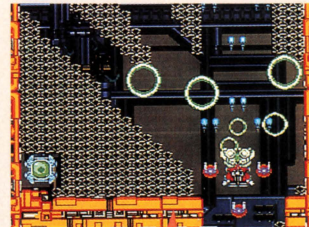
サーチミサイル

敵を追尾する誘導ミサイルを発射する。多少楽ができる程度

バルカン7

前方７方向に弾を発射する。連射はできないが、パワーは強力だ

バリア

前方にバリアを張る。まったく使えないが、唯一使えるところが…

電脳空間内での飛行訓練

このゲームは、まず戦闘シミュレーションから始まり、各ステージの平均破壊率が90パーセント以上クリアした場合のみ、実戦ステージへ進むことができる。90パーセント未満の場合は補修ステージをクリア後、実戦となる。

ボスキャラは時間がたつと自爆するが、大幅に破壊パーセンテージが下がるので必ず破壊しよう。

掲載したマップは縦にして見てね。

IMAGE PROJECTOR OK
CYBER CONNECTOR OK
CONTROL SYSTEM OK

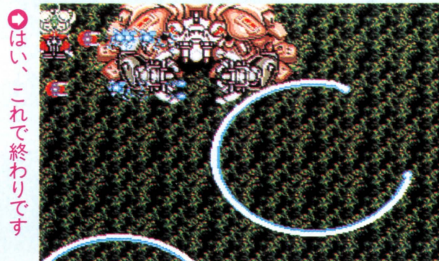
サイバースペース内での飛行訓練開始！

ポイントアドバイス STAGE 1

最初のポッドはブルーを取り、あとの2つはレッドを装備しよう。パーツはVバルカンをとりあえず装備し、その後リングレーザーにチェンジだ。曲折レーザー野郎フォトンドーニは真横、真後ろなどが安全地帯なので覚えておこう。ボス、LINDAの倒しかたは、スクロールが止まったら画面左上に行き、レッドポッドを右に向けて攻撃すればOK。近づいてきたら、少し下によければ大丈夫だ。

はい、これで終わりです

戦闘シミュレーションステージ

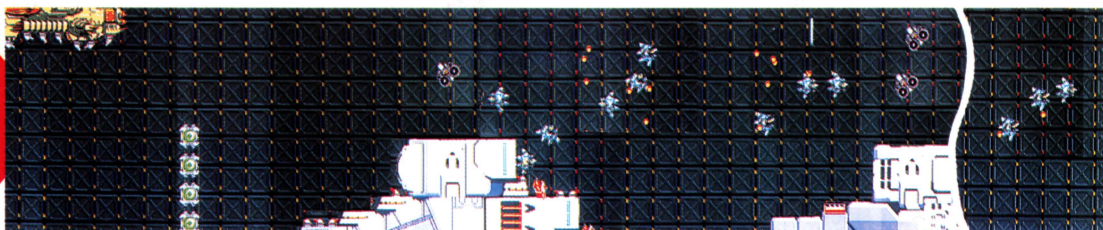
IMAGE FIGHT

STAGE 1

基地上空での戦闘訓練。多種多様な敵キャラが次々と現れる。ボス、LINDAはリングレーザーを吐いて攻撃してくる。

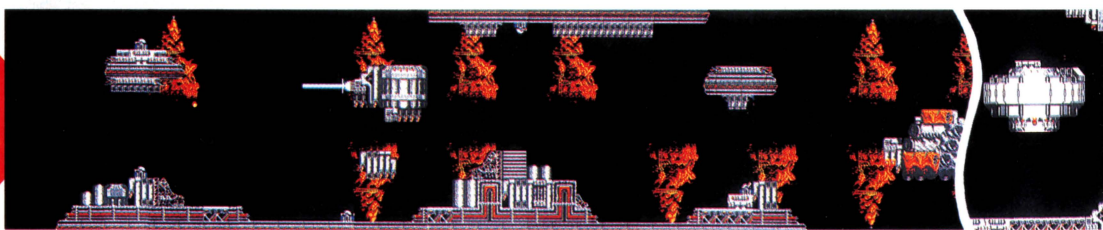
START

STAGE 2

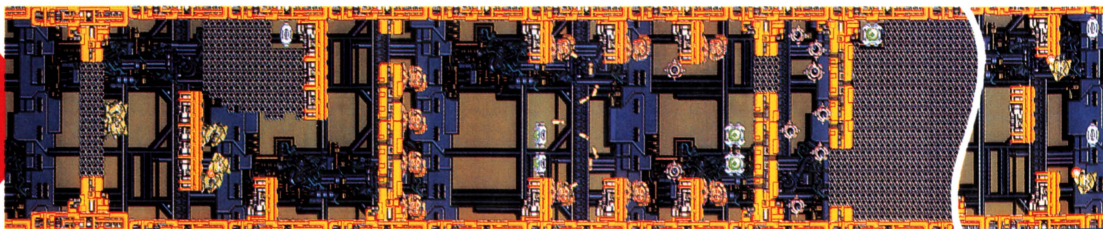
巨大戦艦との戦い。母艦にはレーザー砲台や敵出現ハッチが多数ある。ボス、JURRYは正面から攻撃してもダメ。

START

STAGE 3

占拠された資源採掘場跡が舞台。レーザー砲台が多数配置してある。ボス、MICHELは曲折レーザーを使ってくる。

START

STAGE 4

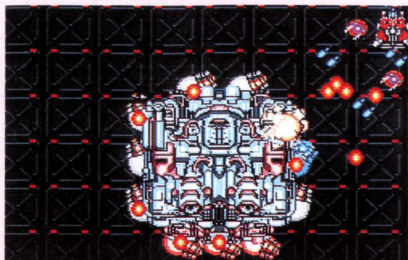
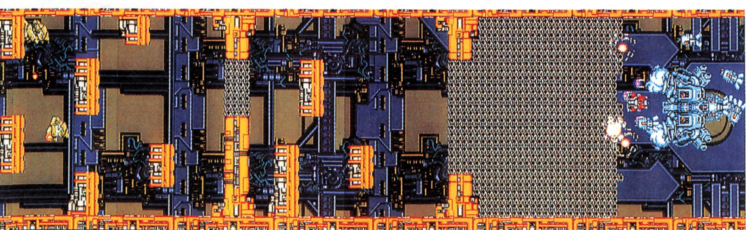
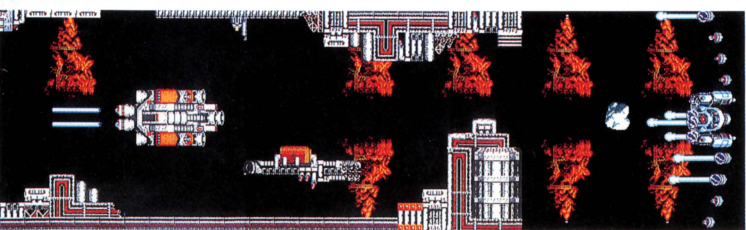
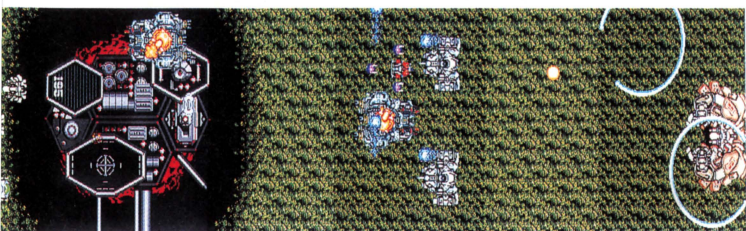
軌道エレベーター内部での戦い。歩行型ロボットが多数出現。ボス、BOYは弾を防ぐ大型ミサイルを降らしてくる。

START

STAGE 5

外惑星生物の巣窟。殻で守られた生物スキュラが強敵だ。ボス、TAROは自機を押しつぶしてくる。こいつはつえ〜ぞ。

START

ポイントアドバイス STAGE 2

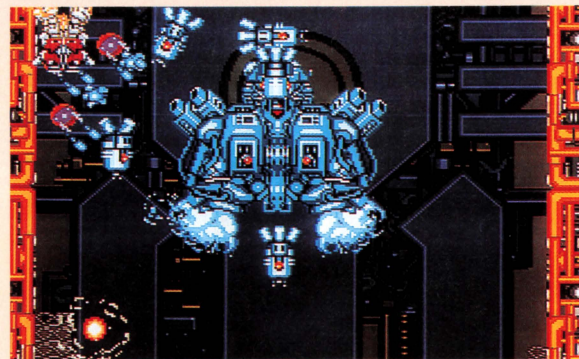
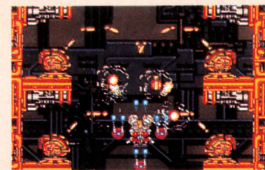
初めにサイド、ドリルレーザー、リングレーザーなどのパーツが出る。もし、なにも装備していなかったらリングレーザーを装備しよう。ポッドはレッドのほうが有効なので、チェンジすることをお忘れなく。戦艦に配置してある砲台は、ポッドを左に向けて撃てば問題ない。ボス、JURRYは画面右上でポッドを左下に向けて攻撃すれば動かなくても破壊できる。まだまだこのあたりは楽勝。

動かなくても結構です

ポイントアドバイス STAGE 3

サーチレーザーを取れば安全に抜けられる。ボスは業務用の安全地帯が使えないので、まともに戦うしかない。真正面は危険だ。

サーチで楽勝！

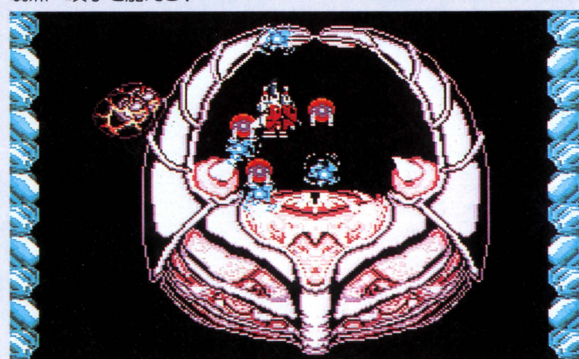
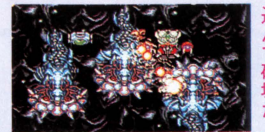
正面よりやや左が比較的安全。常に弾を撃って処理速度を下げれば怖くない？

ポイントアドバイス STAGE 4

リングレーザーが有効。ボスは左上でポッドを右下に向けて攻撃すればOK。動くことなく10秒ほどでボスを倒すことが可能だ。

ミサイルの嵐！

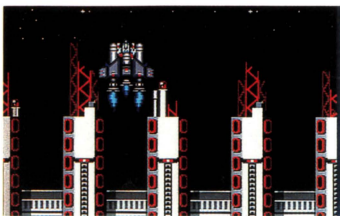
パーツを壊される可能性はあるが、まず大丈夫。連射しまくることが大切

ポイントアドバイス STAGE 5

スキュラはポッドをめり込まして破壊。ボスは内部に入り込み、弱点へ攻撃を加えろ！

ポッドをはめ込んで破壊だ！

左上で待ち、ボス上部が開いたら中に入り込んで攻撃。自爆されるとまずいぞ

訓練をパスし、実戦へ突入！

見事に、訓練ステージで破壊率90パーセント以上の成績を達成すると、そく実戦へ。最終目的であるマザーコンピュータMARIKO破壊を目指すわけだ。まぁ〜、ここからがこのゲームの本番といってもいいだろう。とにかく、やられると復活がとてつもなく大変なので、ミスは許されない。気合いで勝負だ！

カタパルトから発進するOF－I。さぁ実戦だ

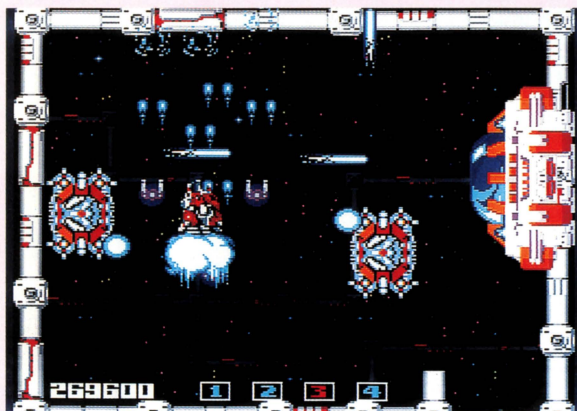
PENALTY AREA

ようこそ補修ステージへ。来てしまったら仕方がない。意地で突破するしかないだろう。で、クリアするには…敵の出現パターンを覚えて、何度もプレイして…すまん、月並みなことしか書けない。ようするに、ここに来なければいいのだ！　めでたしめでたし…。

この難しさ！　燃えてきた燃えてきた！　熱くなってきた！

ポイントアドバイス AREA 1 〜軌道上戦闘ステーション〜

装備がないので、ここはバックファイヤーを駆使して戦おう。バルカン7を装備すれば、少しは楽になる。ボスは地道にレーザー砲台を破壊してから弱点を狙う方法と、初めから弱点を集中攻撃する方法がある。

左は行き止まりだ

レーザー砲台を破壊してから本体を攻撃するなら、ポッドはブルーのほうがいいぞ

補習ステージ&実戦ステージ REAL FIGHT

PENALTY AREA

地獄の補修ステージ。強力なレーザー砲台バットが行くてをさえぎる。腕の自信のあるプレイヤーなら一度はプレイするかちはある？

START

AREA 1

建設中のステーション内部での戦い。前半の宇宙空間は敵の攻撃がかなり厳しい。ボスはステーション防衛システムNANCY。

START

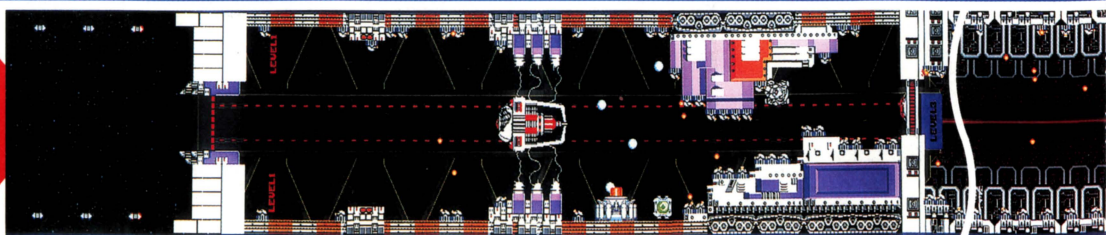
AREA 2

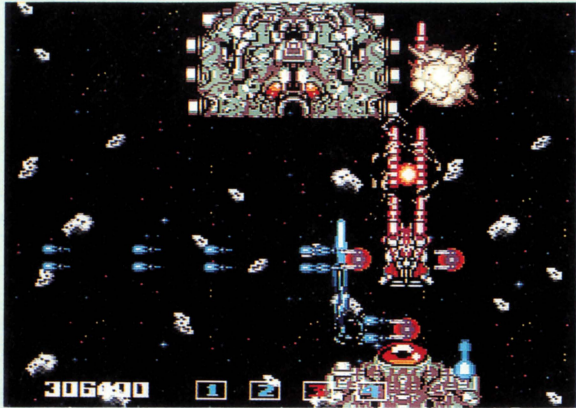
砕けた月のアステロイド地帯。大量に隕石が降り注ぐ上、敵の数も並大抵の数じゃない。ボス、敵旗艦SHINJIは分裂して攻撃してくる。

START

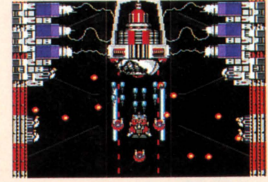
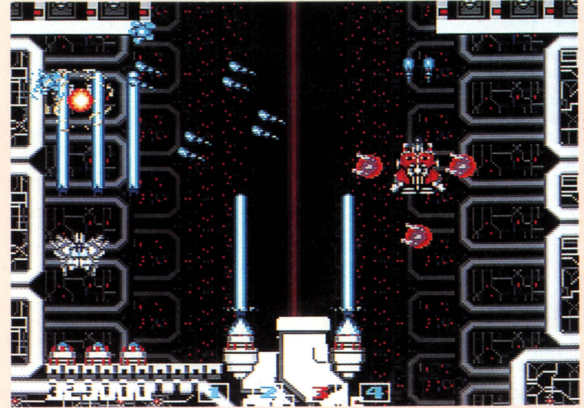
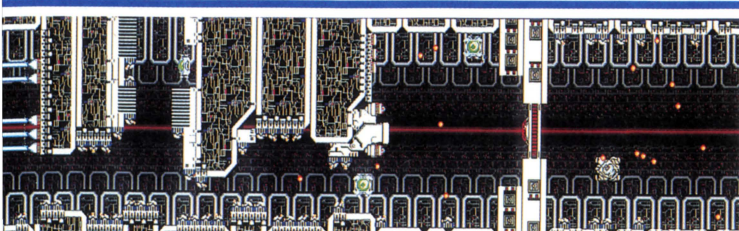
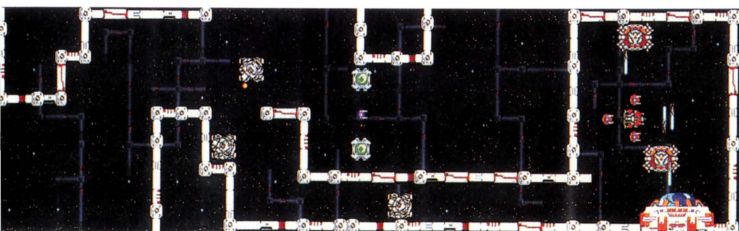
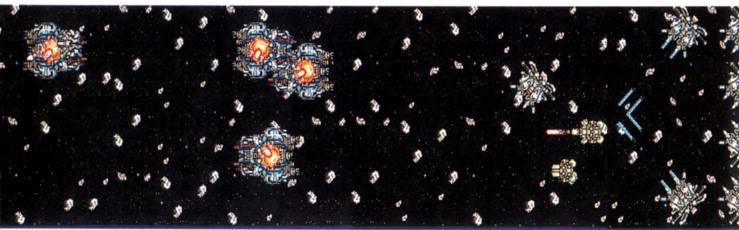
AREA 3

最終ステージ。舞台は敵の占拠された月基地内。不気味な生物にとりつかれてしまったマザーコンピュータMARIKOの機能をすべて停止させろ。

START

パーツがないとつらいので、是非ともリングレーザーかバルカン7を装備してここに来たい。パーツがないと隕石を壊しきれなくてやられる場合がある。ボスは、分裂させたら弱点にポッドを当てて攻撃しよう。

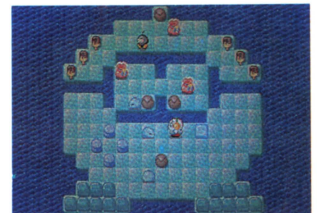
ここは連射で突破

分裂させたら弱点にポッドを当てて、ボスと一緒に左右に移動する。レーザーの間で戦え！

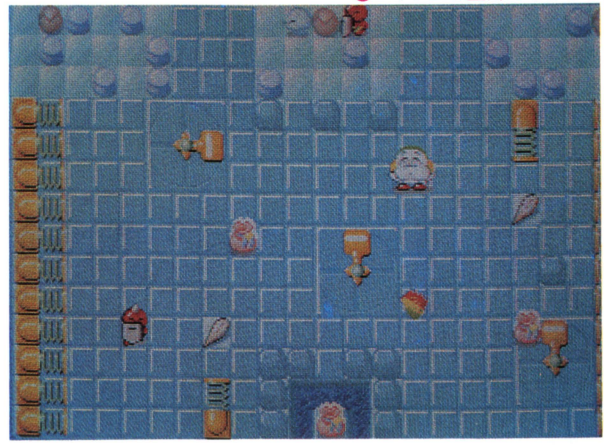
ポイントアドバイス AREA 3 ～ムーンベース内マザーコンピューター～

レッドポッドを使って砲台を破壊しつつ進もう。途中でサーチレーザーが出るので、なるべく装備するように。後半でバリアパーツが出るのでつけ替えておこう。これでMARIKOには勝ったも同然だ。

ポッドはレッドで

あれに見えるはバリアパーツ。最終ボスMARIKOには有効だ。何としても装備したい

INNER EYES

迷宮島

アイレムの次回作は本格パズルゲーム「迷宮島」。ゲーム内容はというと、敵を凍らせてできた氷を使って海を埋めていき、その面の夢袋をすべて取ればクリアってな感じ。面数は全部で40面あり、10面ごとにボスが登場する。

で、PCエンジン版の話だが、現段階でいえることは、業務用の移植ではなく、ファミコン版の移植に近いということ。面数は全90面、ボスはPCエンジンオリジナルが登場する予定だ。発売は12月を予定しているとか？　う～む、先は長い！

キャラはコミカルだが内容は鬼だ

アイテムも豊富にそろってますよ

写真はすべて業務用のもの。PCエンジン版の画面を出せる日が早く来るといいな～。来月こそは？

ナムコ

6月29日発売された「ゼビウス　ファードラウト伝説」は、なんと限定販売だった！　そのあおりを受けて、手に入らなかったユーザーが続出し、ナムコは嬉しい悲鳴をあげている。現在、今回紹介しているファイナルブラスター以降の発売ソフトは未定だが、タイトルをあまり先行して発表しないナムコさんのことだから、何か作っているに違いない。ユーザーの期待を裏切らないところがナムコの魅力であるのだから…。

ファイナルブラスター

ボスコニアンとの10年越しの戦いをPCエンジンでプレイすることになるとは思いもしなかったな〜。てなわけで、今号は基本システムからパワーアップなどを中心にお見せしよう。みなさんが知りたかった情報満載だよ。	9月28日発売予定	6800円(税別)
	シューティング	3M
	コンティニュー	――――

新感覚スクロールを導入

このゲームの特徴は、基本的には縦スクロールのパワーアップシューティングでありながら、マイシップの動きによって、画面を下に戻すことができることにある。

このシステムを制するプレイヤーがこのゲームを制する。まさしくそれである。まぁ〜、慣れるまでは少々違和感をもたれると思うが、このシステムが魅力でもある。

きらめく星が美しい宇宙空間

プレイ画面

プレイ画面は常に4／3画面あるが、1／3画面はマイシップの位置によって決まる（左図参照）。やられたときに出る緑カプセルは、パワーアップを維持するもの。これを取れるかどうかはプレイ画面と大きく関係している。

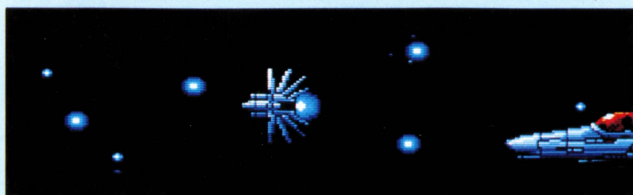
復活の元となる緑のカプセル。ありがたや〜

マイシップが矢印のほうに移動すると下の1／3画面が現れる。なるべく下の部分はとっておきたいが…

OPENING

フェニックス始動。輝く計器類

乗り込むパイロット。盛り上がってきた〜

母艦から発進し、月へ向かうフェニックス

なかなか凝ったオープニンググラフィック。やってくれるじゃん

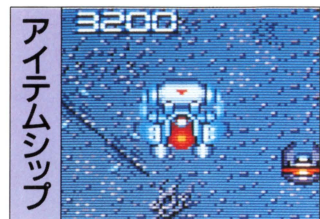
ボスコニアンとの戦いに終幕のときが…

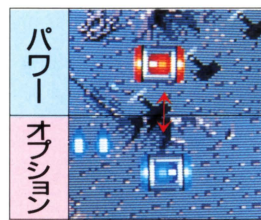
ではここでボスコニアンとの戦いを振り返ってみよう。戦いの発端は1981年業務用として発表された「ボスコニアン」から。ゲーム内容は全方向スクロールする宇宙を移動し、点在する基地をすべて破壊するってなもの。当時、コンピュータボイスを使ったゲームは少なく、よく喋るこのゲームには驚かされた。次が、同じく業務用として1989年に登場した「ブラスト・オフ」。4種類の武器をセレクトして戦う縦スクロールシューティングだった。そしてついにボスコニアンとの戦いに終止符をうつべく、第3弾の登場てなわけだ。

第二次ボスコニアン戦争を描いた

よくボーリング場にあるゲームコーナーでプレイしたっけな〜。涙…

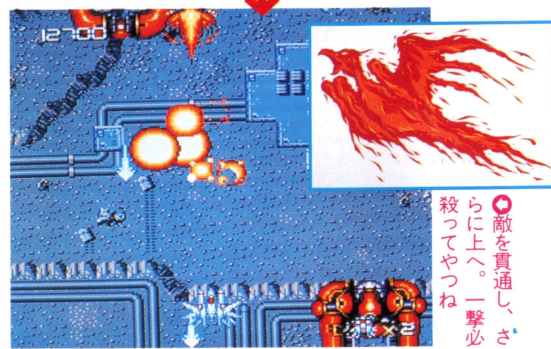
16形態の攻撃パターン&スペシャル攻撃

アイテムシップを破壊すると2色交互に変化するパワーアップアイテムが出現する。赤がパワーで青がオプションである。アイテムはこの2種類しかないのだが、その組み合わせによって表で説明しているような16種類もの攻撃形態が可能。そのほかにスペシャル攻撃として、火の鳥が大空を舞う一撃必殺の「フェニックスブラスター」や、装備しているオプションを破壊して、画面上すべての敵にダメージを与える緊急回避の「オプションボム」が使用可能。

マイシップは4段階にスピード切り換えが可能で、自分のお好みのスピードでプレイできる。

アイテムを出す。倒しましょう

時間で変化する。お好きなほうをどうぞ

フェニックスブラスター

Ⅱボタンを押し続けると、マイシップが「火の鳥」の形状になり、ボタンを放すと敵を貫通する「フェニックスブラスター」が撃てる。この「フェニックスブラスター」はエネルギー充填に時間がかかるのが難点で、途中でボタンを放してしまうと何も発射されない上、エネルギーも初期状態に戻ってしまう。エネルギー充填時間はマイシップのスピードが遅いほど速い。

フェニックスブラスター発射！

敵を貫通し、さらに上へ。一撃必殺ってやつね

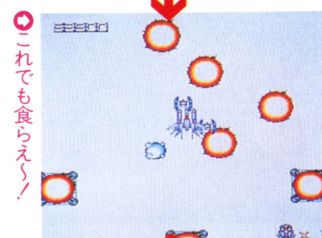
16種類全パワーアップ形態

	パワー0	パワー1	パワー2	パワー3
オプション0	ノーマル状態。当然スタート時はこの状態から	弾数が1発増え、前方に3発撃てるようになる	弾数がさらに増え、前方に4発撃てるようになる	オプション0時最強状態。前方に6発、弾を発射可能
オプション1	ヘッドにオプションがつく。弾は前方に1発のみ	前方ななめ2方向にリング弾が発射可能になる	前方ななめ2方向に加え、後方にもリング弾を発射	リング弾に加え、敵を追撃するミサイルが発射可能に
オプション2	オプションが両サイドにつく。弾はノーマル2発のみ	オプションから、それぞれ前後に1発づつ弾を発射	オプションから発射される弾が2発にアップ	さらにオプションからホーミングミサイルを発射
オプション3	オプションが自機の回りを回転。敵弾を防ぐ	トレースオプションに。ショートレーザーを発射	トレースオプションからロングレーザーが発射可能	オプションが回転し、さらにロングレーザーが撃てる

オプションボム

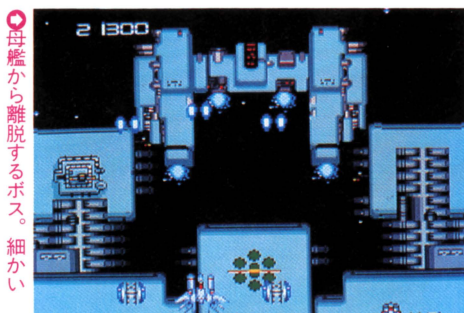
オプションを装備しているときのみ使用可能な攻撃方法。オプション1つを犠牲にして、画面内のすべての敵にダメージを与える。敵に囲まれてピンチのときに使うのだが、もう一つ効果的な使いかたがある。それは、オプションを最大の3つ装備しているときにアイテムが出たら使うのである。これならオプションが減らない。

オプションの一つぐらい、なくたって平気さ

これでも食らえ〜！

まだ2個ある。ガンガンいこう

舞台は地球周辺からアウタースペースへ

このゲームの特徴の１つとして、各ラウンドにレベルがあることが挙げられる（ギャラガ'88みたいなやつね）。ミス回数、装備によってレベルが決定されるシステムになっており、プレイヤーの実力に応じててラウンドが進むわけだ。これらの情報はラウンドクリア時に表示される（右の説明がそれです）。

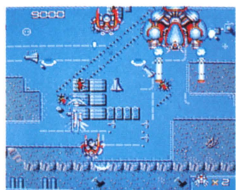
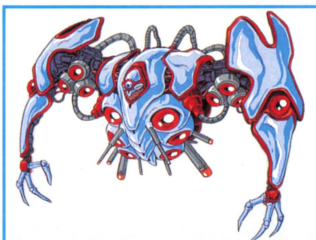
それでは、各ラウンドを紹介しよう。マップは縦にしてご覧ください。

母艦から離脱するボス。細かい

LEVEL表示
ラウンド及びレベル表示。レベルは上にいけばいくほど難易度が高い。具体的には敵の耐久力が上がるなど

オプション数・パワー数・ミス回数
前ラウンドでのミス回数、オプション数、パワー数を表示。レベル決定はこれらの数で決まる。

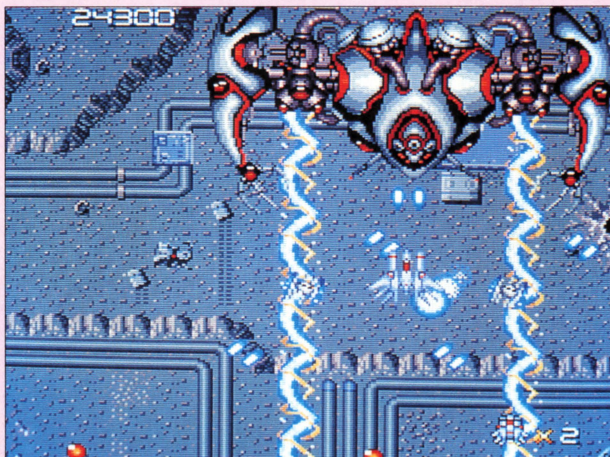
ROUND舞台表示
①月面基地上空
②バトルシップ
③スペースコロニー
④機械化都市
⑤スクラップ・ラボ
⑥遺跡
⑦惑星ボスコニアン

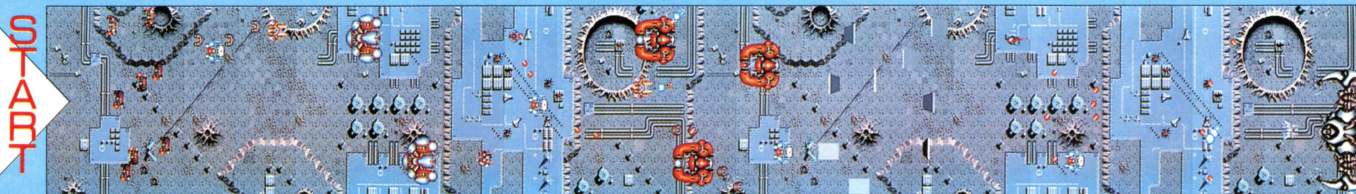
ROUND1「月面基地上空」

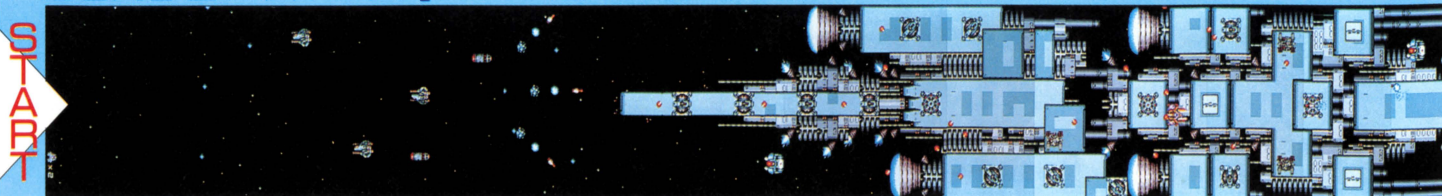
壊滅状態の月面基地が舞台。最初のラウンドにしては少々ムズい。全体的に敵の耐久力が高いのがその原因だ。このゲームの楽しいところは、登場する敵キャラでいくつかのナムコシューティングゲームをかいま見ることができるところである。たとえばラウンド１では、ゼビウスでお馴染みのバキュラが登場する。動きもそのままだ。後半のラウンドには、もっと驚く敵が多数登場するぞ。

どいつもこいつも固いのなんの。結構ハードな内容

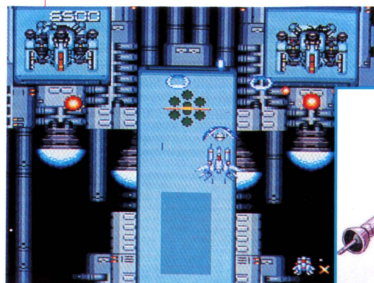
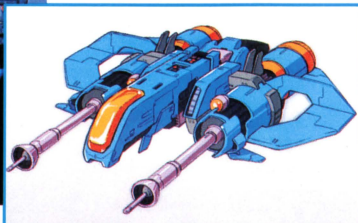
バキュラ地帯。違和感がないのがおかしい？

BOSSダグ・ガーディアン

左右の極太レーザーの間を反射レーザーが飛びかうとんでもないボスキャラ。ダメージをある程度与えると腕が壊れ、徐々にその攻撃能力が下がっていく。このタイプのボスは最近のシューティングゲームでよく見かけられるね。今、シューティングゲーム界で流行のボスキャラだ。

圧倒的な攻撃！ボスキャラってこうありたいね

ROUND 1「月面基地上空」 月面基地は敵の攻撃を受け、すでに壊滅状態だった

ROUND2「バトルシップ」 太陽系内に配置された、ボスコニアン軍の巨大戦艦。

START

ROUND2「バトルシップ」

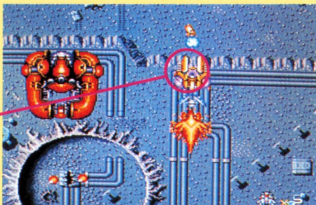
ラウンド2は巨大なボスコニアン軍の母艦との戦い。その巨大さはマップを見て頂けば一目瞭然。ラウンドの長さも、ラウンド1の倍もあるのだ。敵からの攻撃は母艦に配置された砲台と戦車がほとんど。その数はかなりのものだ。注意して見て頂けば分かると思うが、母艦の甲板の一部に、あの「ボスコニアン」の基地のマークを見ることができる。どうってことないように思う人もいるかもしれないが、昔からのゲーマーにとっては感極まる場面だ。

↑あれに見えるマークは？

BOSSレイズ・ザーン

登場のしかたになかなか味のあるボス。母艦から外れる演出がグッド。画面に残るレーザーがくせものだ。

↑レーザーの跡が残る。このキャラデザインはお気に入りです

スパイシップを逃がすとCONDITION RED!

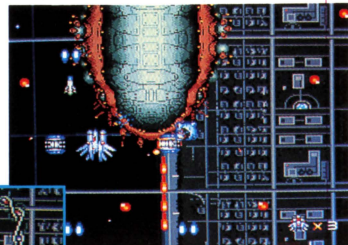
スパイシップは、画面内を高速で移動し、短時間で画面外に去ってゆく。このスパイシップを逃してしまうとCONDITION RED!となり、しばらくたつとオプションキラーが登場する。オプションキラーが放つミサイルはキラーミサイルと呼ばれるもので、このミサイルにあたったオプションはなんと破壊されてしまう。結構固いので破壊することさえ難しいぞ。スパイシップを見つけたら、そく破壊だ。

↑逃がすな！　撃て撃て

↑動きがトリッキーな上、固いぞ!

異形のボスコニアン文明の正体とは？

ラウンドが進むにつれて、ボスコニアン文明が見えてくる…。ラウンド構成にも気を遣っているあたりは、さすがといった感じだ。ではでは、そのあたりを軽く見て頂こう。次号をお楽しみに!

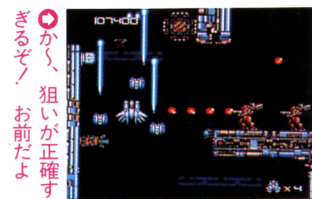
ROUND3「スペースコロニー」

人類のスペースコロニーも今やボスコ軍によって瀕死の状態。巨大な要塞からのレーザー攻撃がきつい。

↑巨大浮遊要塞が迫ってくる。ひえ〜、助けて〜

↑多彩な形を作りだすボス。これでも食らえ〜!

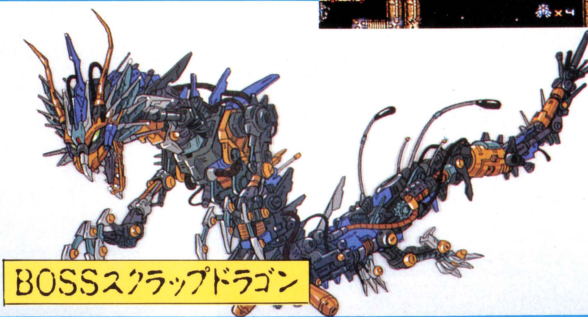
BOSSアーヴァ・オードル

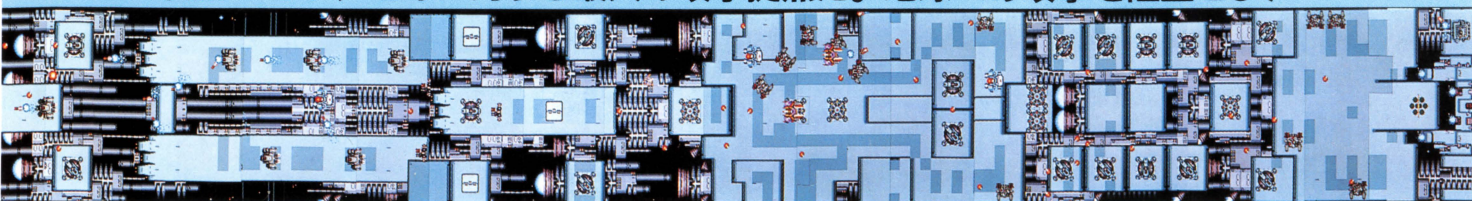
ROUND4「機械化都市」

宇宙をさまようスターシップ内での死闘。さまざまなロボット兵からの攻撃を受け苦戦は必至。撃たれる前に撃て!　これが基本ですな。

↑か〜、狙いが正確すぎるぞ!　お前だよ

ROUND5「スクラップ・ラボ」

ゴミすて場と化した工場。あっと驚く仕掛けがたっぷり。未知の生物群がフェニックスに牙をむく。

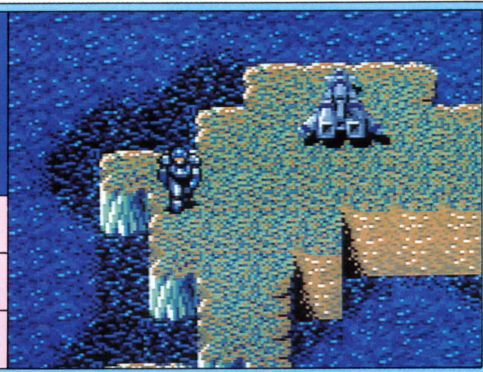
↑ムズいっすよ〜!

BOSSスクラップドラゴン

この戦艦こそが、地球に対する最大の攻撃拠点だ。地球への攻撃を阻止せよ!

トンキンハウス

アクション『竜の子ファイター』、シミュレーション『関ケ原』、RPG『サイバーナイト』といったようにジャンルにこだわらずにゲームをリリースし続けるトンキンハウス。最新作『サイバーナイト』を見る限り、開発技術の向上も見える。現在イベント部分デバッグ中の『カットビ！宅配くん』の独特のノリも気になる。今回はPCエンジンのRPG界に新風を吹き込む『サイバーナイト』をお届けしよう！

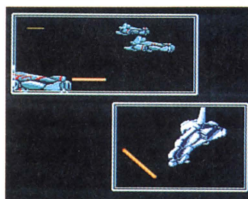
サイバーナイト

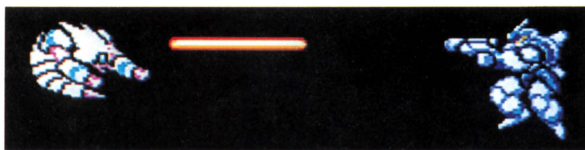
これぞSF側からアプローチしたRPGと断言できるこのゲーム。新しい数々のシステムを4ページフルに使って紹介していこう。SFファンでなくとも引き付けられる、このゲームの魅力が必ず見えてくるはずだ！

10月上旬発売予定	6800円(税別)
ロールプレイング	4M
バッテリーバックアップ パスワード	——

これこそハードSF・RPGだ！

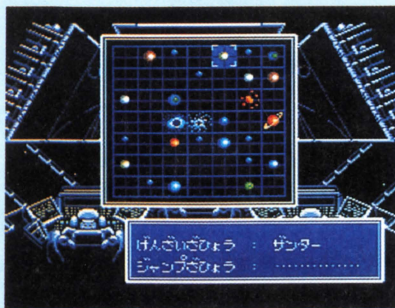
今まで世に出た〝SF・RPG〟と銘打たれて発売されたゲーム、どうしてもファンタジーの流れから離れられず余計な要素を安易に加え、失敗しているものばかり。

しかし、この『サイバーナイト』はRPGにSFという要素を加えることに成功したRPGといえる。主人公たちが戦うために搭乗するモジュール、敵のテクノロジーを分析することによって自分たちの新兵器を開発したり、普通のRPGの店に値するものがなかったり、システム面に斬新な部分がたくさん見られる。

ゲームデザインは安田均率いるグループSNEが担当している。パソコンのRPGの監修をしたり、テーブルトークのRPGの翻訳やオリジナルのRPGまで作ってしまう頭脳派集団。たくさんのRPGに触れている彼らだからこそ企画できたゲームだといえ、なおかつ安心してプレイできるといえる。

海賊船の攻撃を受ける。緊急ジャンプで非常事態に…

銀河系の中心部にまぎれ込んでしまった…果たして

敵との戦闘はアニメーションで効果的に表現される

星系間移動

星系間の移動はロングジャンプを使っておこなう。最初ソードフィッシュのジャンプドライブは破損していて、ファーワールドで修理することでロングジャンプができるようになる。イベントをクリアしていくことにより、ジャンプドライブはパワーアップしていく。

ここがソードフィッシュの冒険の舞台

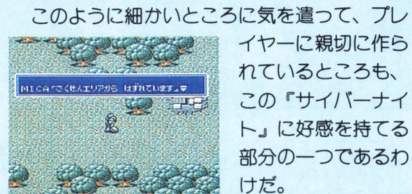
惑星間移動

星系内の移動はショートジャンプを使うことでおこなう。ロングジャンプともに原理は同じ。モノポール（単極子磁場）の振動により、時間と空間の壁を飛び越えさせるというものだ。21世紀初頭に理論が完成。中盤にはすでに人類は光速の壁を越えていた。

選択して移動。たくさんの惑星がある

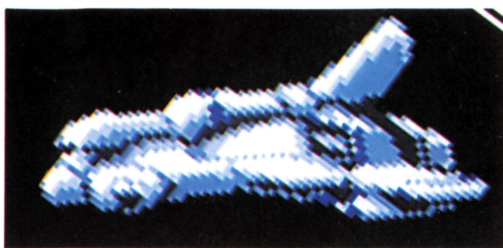
惑星上の移動

惑星上ではモジュールを装備して移動するようになっている。イベントごとにMICAが移動範囲を指示してくれる。プレイヤーが見当違いの方向に進んでいってしまうことを防止するという、親切なシステム。

このように細かいところに気を遣って、プレイヤーに親切に作られているところも、この『サイバーナイト』に好感を持てる部分の一つであるわけだ。

このようにMICAが警告してくれるようなシステムだ

町のなかを探索する。ここは人類が暮らしている

プラネット級揚陸艦"ソードフィッシュ"

プレイヤーの行動の中心となるのが、このプラネット級揚陸艦"ソードフィッシュ"。全長225メートルという巨大な船体の中は、設定上5つの区画に分かれている。ブリッジは惑星への着陸や調査など、主に移動をおこなう場所。メディカルルームでは傷付いたキャラの治療やセーブをするようになっていて、ラボラトリーでは敵の残骸を調査して新兵器を開発。ラウンジではパーティ編成を変更。ハンガーでは惑星上に降りたり、モジュールの整備をおこなう。

揚陸艦とはいっても火力は戦艦並みだ

ブリッジ

ソードフィッシュの中枢部。このブリッジでは星系間移動のロングジャンプや惑星間移動のショートジャンプ、着陸可能な惑星に降下したりといった、主にソードフィッシュの操船について命令を出すことができる。その他に未知の惑星をMICAに探査してもらい、結果を表示してくれたりするのもブリッジでおこなうようになっている。

ソードフィッシュの中枢。ここがやられたらアウトだ！

メディカルルーム

ソードフィッシュ船内の医療を担っているのがこのセクション。モジュールを使っての戦闘で傷ついた体を治療したり、死亡したキャラクタをクローン再生できる。天の声2やインターフェースユニットへのセーブもこの場所でおこなえる。セーブは4箇所に可能で、冒険の進行の具合も表示される。パスワードを表示させるのもこの場所である。

担当医は美人の女医。それを目当てにきてもだめだよ

ラボラトリー

敵と戦って手に入れたトレジャーから、敵のテクノロジーを分析し、その結果をもとにして、モジュールの耐久力アップなどを研究するセクション。この他にヒート系兵器、レーザー系兵器、インパクト系兵器、ビーム系兵器の命中率や威力を上げることや、新兵器の開発もおこなうことも可能。じつに斬新なシステムといえる。

手に入れたトレジャーを分析するのも楽しみの一つだ

ラウンジ

ラウンジでは、モジュールの搭乗経験者5人のうちからパーティのメンバーを選択する場所。各キャラクタの詳しいステータスを調べることができる。各キャラクタは主人公を抜いて、4種類のクラスに分けられる。クラスとは職業のようなもの。各々にモジュールの修理ができるキャラ、傷を治療できるキャラというように専門分野が決まっている。

詳しいステータスが確認できる。パーティの変更も可能

主 人 公

クラスはコマンダー。4つスキルを持っているのが特徴

クレイン・キューバート

ソルジャー。コンバットのスキルランクが良く上昇する

キリ・ザンジヌ

女性のソルジャー。戦闘はジェットコースターの様なものだそうだ

シャイン・リー

サイエンティスト。傭兵仲間の間では教授と呼ばれる沈着冷静な男

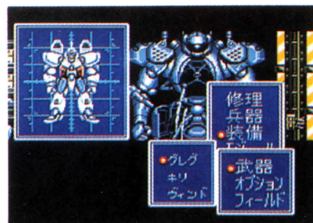
ヴィンド・ベルク

クラスはメカニック。モジュールの修理能力が高い

ニジーナ・バリスコフ

クラスはドクター。戦闘で傷ついた体の治療に適している

ハンガー

戦闘に必要不可欠なモジュールの修理、整備、装備武器の変更、各キャラクタの搭乗するモジュールの変更などをおこなうセクション。5種類あるモジュール、装備できる武器は重複はあるものの、それぞれ決まっているので出撃のときは作戦に合わせたモジュールを投入したほうが合理的といえるだろう。

モジュールとは形状記憶合金やモノポール反応炉といった未来のテクノロジーを結集して作られた強化服のようなもの。本来、環境の厳しい惑星で人間が活動するために作られたものだが、この時代では戦争のための兵器としての需要のほうが多い。

モジュールをいじるのも一興だ

シェリフ

大手企業ジェネラル・ロボテック社製。運動性が高いモジュールだ

レックス

射撃戦も格闘戦も平均的にこなす万能型モジュール。メクトロン社製である

タイタン

重装甲が特徴の大型モジュール。格闘戦も得意としている。造りはなかなかの物

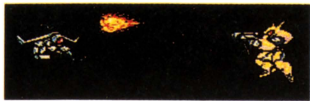
ウィナー

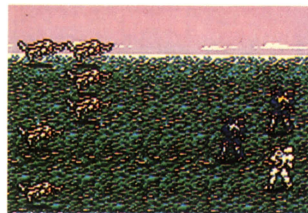
ジェネラル・ダイナミック社製の軽量級モジュール。運動性はあまり良くない

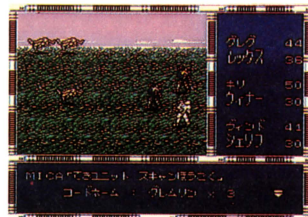
サウルス

メクトロン社製の大型格闘戦用モジュール。装甲も厚く耐久力も高い

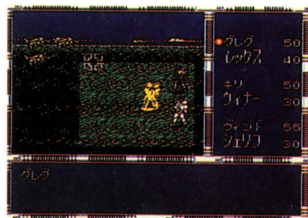
戦闘システムを解析する!

サイバーナイトの戦闘システムはシミュレーション性が強い。6×6のタクティカルボード上で戦闘がおこなわれ、プレイヤーはこのボード上で行動や攻撃を選択する。攻撃には射撃と格闘の2種類があり、ボード上で隣接している場合は格闘によって攻撃し、離れている場合は射撃によって敵にダメージを与える。武器はヒート系、レーザー系、インパクト系、ビーム系に分けられ、敵によって使い分ける必要がある。その系列の武器がまったく効果のない敵もいる。

○戦闘はこのようにアニメーションの処理がされている。盛り上がるぞ

○これがタクティカルボード。この上で戦闘が展開される

①敵と遭遇

フィールドを移動中に敵と遭遇すると戦闘の画面に切り替わりタクティカルボードが表示される。ここで、ソードフィッシュのメインコンピュータMICA（ミカ）が敵をスキャニングし、敵キャラクタが初めて出会った敵ならコードネームを付ける。そして、逃亡するか戦闘をおこなうかを決定したら、いよいよ戦闘に突入。メインコンピュータMICAは戦闘中にアドバイスしてくれたりする。

○敵と遭遇。MICAが敵を調査

②移動

敵との戦闘では、後方から射撃で攻撃したり、突出して格闘で敵を破壊するなどのバリエーションが展開できる。格闘する場合は敵と隣接しなければならず、射撃をおこなう場合は敵との隣接していてはダメ。それに加え、モジュールや敵の移動距離はそれぞれ決まっているので、それを理解したうえでタクティカルボード上に仲間のモジュールを配置していくのが理想的といえる。これを理解していないと無駄なターンが増えて戦闘が長引いてしまう。

○移動できる範囲が表示される

③行動選択

仲間のモジュールにとらせる行動を決定する。行動は4種類あって、どれをとってもおろそかにできないものばかりだ。

○隣接の攻撃と射撃の特徴を良く理解するのがベストだ

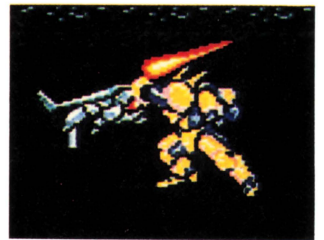
コマンド詳細

攻　撃	オプション
現在モジュールの手に装備されている兵器で攻撃するコマンド。格闘、射撃などの武器の変更は装備のコマンドでおこなう。	通常武器以外にモジュールの肩や腕などに装備されている強力な攻撃兵器を使うコマンド。使用回数に限りがある。威力は絶大。
防　御	**装　備**
このコマンドを使うことによって、敵からの攻撃を受けたときは確実にダメージを軽減できる。でも攻撃は最大の防御ともいえる。	手持ちの武器を持ち替えるコマンド。他に敵のミサイルを撹乱するウエーブジャマーなどの防御フィールドを使うのもこのコマンド。

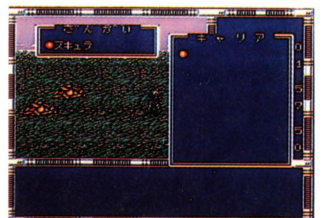
④戦闘

攻撃の目標を選択すると、いよいよ戦闘。戦闘は臨場感バッチリのアニメーションによって表示される。ボード上のキャラがズームアップされ戦闘を繰り広げる。これを見ながら、一喜一憂するのもこのゲームの楽しみの一つ。

○オプション兵器は威力絶大。ここぞというときにはガンガン使おう!

○通常の武器ハンドバルカンでグレムリンを攻撃。雰囲気が出ている

○これが格闘戦。ナックルバスターやレイブレードなどの武器がさく裂

⑤戦闘終了

敵が全滅すると戦闘終了。それぞれのクラスに対応して経験点が加算される。このときに、まれに入手できるトレジャー。これをソードフィッシュに持って帰ってラボラトリーで解析することでモジュールが強化できたりする。

○トレジャー発見! 速やかにソードフィッシュに帰還して分析しよう

クラス・スキル・ランクアップ

キャラクタの成長はスキルの上昇による。スキルは戦闘能力に対応するコンバットやメディック、サイエンス、メカニックの4種類がある。これは、レベルが1人につき4種類あるのと同じこと。それぞれのスキルは経験点を貯めることによってランクアップしていく。しかし、クラス（職業のようなもの）によってランクアップするスキルが限られる。伸びる率もクラスによって変わってくる。それは、右の表のような関係になっている。

スキル伸びの比率

	コンバット	メカニック	メディック	サイエンス
コマンダー	4	1	1	1
ソルジャー	6	2	0	0
ドクター	3	0	5	0
メカニック	3	5	0	0
サイエンティスト	3	0	0	5

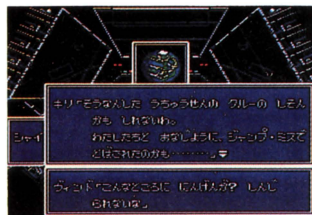
辺境ファーワールドから物語ははじまる

サイバーナイトの舞台は銀河系の中心部。多数の恒星系を中心に物語は展開される。宇宙商人、有機生命体を付け狙うバーサーカーなどSF風味タップリといった世界で、さまざまなイベントが待ち受けている。ソードフィッシュの目的は地球の文明圏に復帰することらしい。壮大な物語の序盤の序盤を紹介しよう。

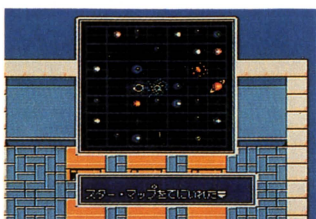
緑の惑星に着陸

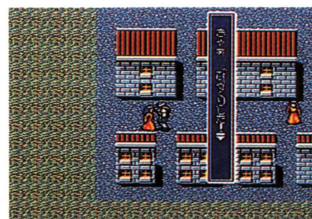
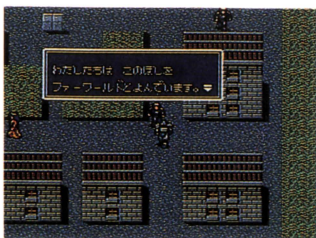
ジャンプに失敗したソードフィッシュは地球から何万パーセクも離れた銀河の中心部に来てしまう。そこは、地球に似た緑の星のかたわら。しかもジャンプドライブは無理な稼働のため破損している。

英語の電波が受信された!

どうやら人類が住んでいるらしい

着陸して町を目指す。何が待つ?

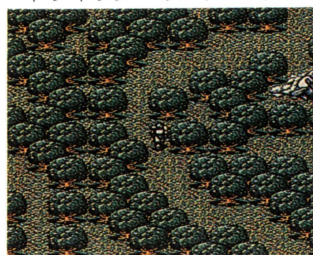
何故か地球人が

惑星に着陸してみると、なんとそこには、まぎれもない人類の文明が栄えていた。彼らは100年前にミス・ジャンプによって、この惑星に漂着した移民船ユーロパの乗組員の子孫だったのだ。

いきなり、縦書きのメッセージ

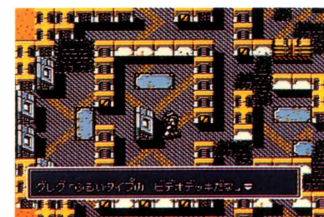
ソコロフ教授がトレーダー一族から手に入れた銀河マップをもらったぞ

夫人はともかく、大統領は、かなりためになる話をしてくれる

ファーワールド? 故郷の世界から遠く離れた所ということか?

謎の誘拐事件? いったい謎の機械生命体の正体は? 謎が謎を呼ぶ

不時着したユーロパ

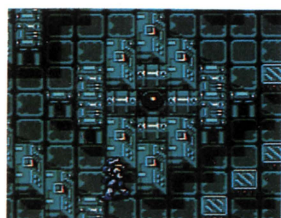
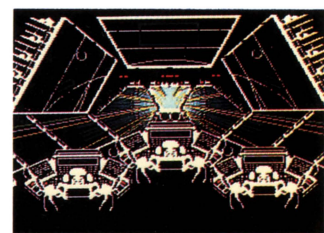
正体不明のロボットによる誘拐事件、北の森に不時着したユーロパの残骸があることなど、ユーロパの乗組員の子孫たちの作った町でいろいろな情報を得ることができる。一行は不時着したユーロパのエンジンの部品を使うことでソードフィッシュのジャンプドライブの修理ができるのでは、と希望をいだき北の森にはいった。謎の戦闘機械と戦いながら森を捜索し、ようやくユーロパを発見。一行はユーロパ内部のエンジンルームに行きジャンプドライブの修理に必要な〝モノポールコイル〟を手に入れた。この〝モノポールコイル〟をソードフィッシュに持ち帰り、修理することで、いよいよソードフィッシュは宇宙を自由に飛ぶことができるようになる。

北の森を探索。ユーロパはどこだ

見つけた! ユーロパを発見!

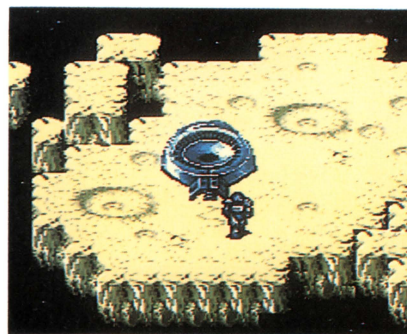
ユーロパの内部に入った所だ

内部はウネウネと複雑な構造

星々の海を越えて!!

ファーワールドの大学の教授からもらったマップをもとに、あちこちの星系を探査してみよう。いろんな事実がわかってくる。

壮大な冒険は、まだ始まったばかり。果たしてソードフィッシュの乗組員たちは地球の緑の丘にふたたび立つことができるのか!

ユーロパから回収した〝モノポールコイル〟でソードフィッシュのジャンプドライブの修理に成功した!

機械生命体の基地…

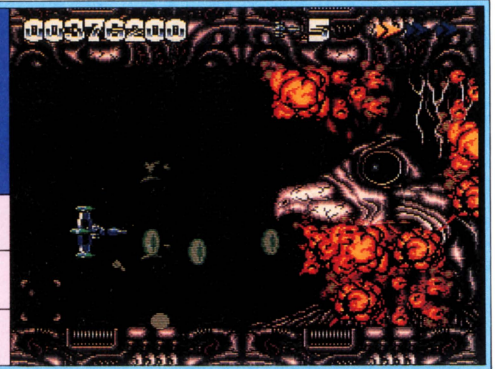
クジラ?

ここはワルドリングの小惑星。トレーダー一族の住居だ。ここでは色々なイベントを依頼される。ソードフィッシュは宇宙を駆けるのだ!

ナグザット

移植モノを手がけるのが一流メーカーの証、などとはいわせないぞ、とばかりに独自のオリジナル路線を突き進むナグザット。その奇抜なアイデアとグラフィックの美しさは、まずまず及第点といえるだろう。以前は開発室の環境がかなり悪かったのだが、現在では改善され開発陣の士気も高いようである。現在開発中の5本の新作ソフトについても、「かなりの自信が有ります」とのことばが…。果たしてその成果は?

ダブルリング

超ド派手なパワーアップと幻想的な美しさを持つビジュアルが合体して、ド迫力の本格シューティングゲーム「ダブルリング」が完成した。君は5種類のスーパーウェポンを駆使して、大宇宙を駆けめぐるのだ。

9月下旬発売予定	6300円(税別)
シューティング	4M
コンティニュー	――

リングパワーで攻撃だ!

このダブルリングは、本格派の横スクロールシューティング。その美しく、かつ不気味なグラフィックゆえに編集部内で「エイリアンクラッシュなシューティング」と呼ばれた。最大の特徴としては、パワーアップアイテムを取ると自機に装備されるリング状のパーツだろう。このリングは5種類のアイテムによって変化するのだ。

武器変更とパワーアップ

パワーアップアイテムを取ると自機にリングが装備され、次に同じ色のアイテムを取ればパワーアップし、別の色のアイテムを取れば違う武器に装備が変更される。全部で5種類の武器を3段階にパワーアップすることができるのだ。

武器の変更

↑マルチウェイから

↑リングビームに変更したぞ

パワーアップ!

↑さしものローリングレーザーも、このレベルだと心もとない。よしパワーアップアイテムがきたぞ

↑ウッヒャ〜、こりゃ強力だゾ

マルチウェイショット

アイテムが紫色の時に取るとこの武器が使える。メリットは最大8方向に攻撃ができるので、死角が少ない点。デメリットは破壊力が小さいところだろう。

ローリングレーザー

青いパワーアップアイテムを取るとこれだ。別名「青い稲妻」。5種類のスーパーウェポンの中で最強の破壊力を誇るが、攻撃範囲の狭さが玉に傷だ。

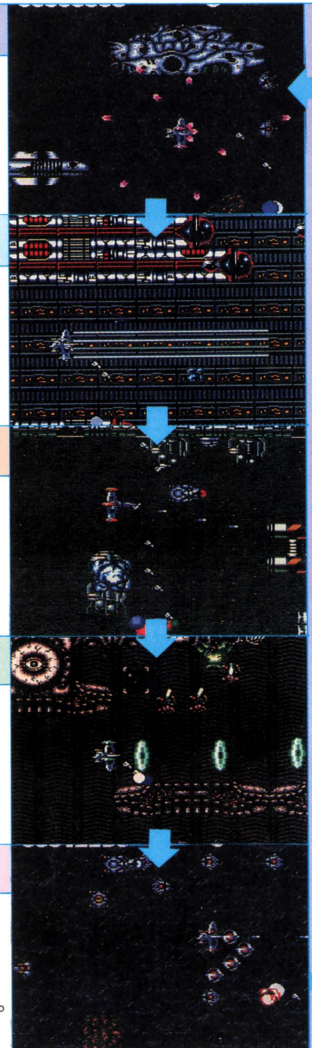
ツインミサイル

ノーマルの状態では下の方向にしかミサイルを発射できないが、黄色のアイテムを取ることによって上方向にも発射できるようになる。対地上攻撃むきの武器だ。

リングビーム

攻撃範囲、破壊力ともにそこそこ使える武器が緑のパワーアップアイテムのリングビームだ。ちょうど紫と青の中間的性格を持つ武器だといえるだろう。

ジャイロシールド

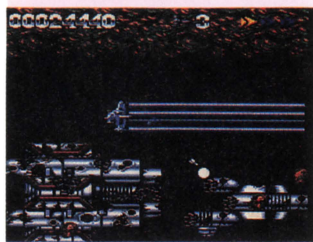
5つのスーパーウェポンの中で最も防御的性格の武器が赤のアイテムのジャイロシールドだ。攻撃面は貧弱だが、防御面では最強だ。特に後半で役に立つだろう。

色の変化

超危険なヨコスクロールだ

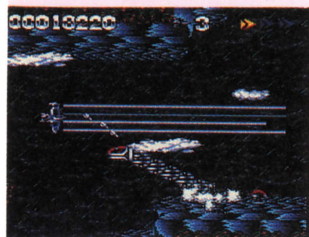
このゲームは全6面で構成されていて、すべて横スクロールだ。しかもただの横スクロールじゃない。上下のスペースが2画面分くらいあって、ところどころに行き止まりもあり危険きわまりない。

動く背景

全6面すべてがそれぞれ特徴あるグラフィックを与えられていて、プレイヤーを飽きさせない。さらに背景のグラフィック中にも細かな動きをもたせるなどのビジュアル的な要素もたっぷりだ。いろいろな角度から見て、平均点以上のデキといってもいいだろう。

STAGE 1

ステージ1は宇宙船の残骸が漂う不気味な雰囲気のステージだ

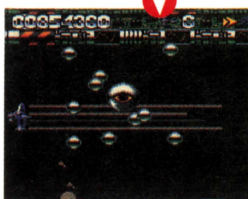
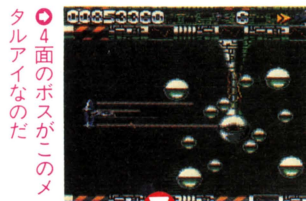
STAGE 2

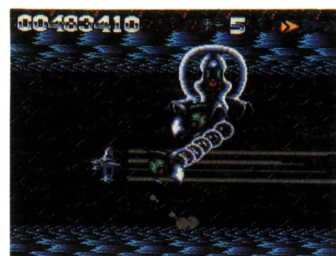
ステージ2は魔物の胎内を思わせるグロテスクなグラフィック

STAGE 3

ステージ3は不思議な海洋面。自機の上下を流れる水はいったい…

この水の流れはけっこう幻想的でいい雰囲気をかもしだしている

ボスまできれいだ

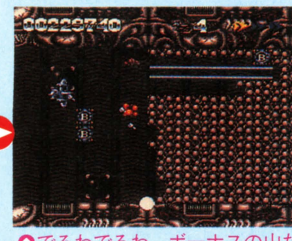
それぞれのステージの最後に各ステージのボスがプレイヤーを待ち構えている。それぞれのボスには弱点があって、その弱点を攻撃しない限りダメージを与えることはできない。このゲームの親切な所は、その弱点を教えてくれる点だ。ボスが出現したあと数秒の間に白いターゲットスコープがそのボスの弱点を示してくれるので、そのポイントに攻撃をくわえれば簡単に倒せるだろう。

4面のボスがこのメタルアイなのだ

時間をかけずに短期決戦で倒すように

3面のボス、ジェリーフラッパー

エイリアンクラッシュみたい?

何面かのあるポイントをレーザー系の武器で攻撃すると、エクストラモードに突入することができる。エクストラモードには通常のステージに比べて、はるかに多くのボーナスが隠されている。まあボーナスステージと考えてもいいだろう。このエクストラモードを発見できれば、高得点間違いなし。さあ探してみよう。

エクストラモードへ!

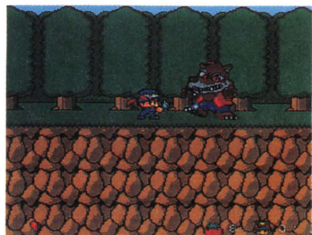
場所は自分で探してくださいネ

でるわでるわ、ボーナスの山だ

INNER EYES

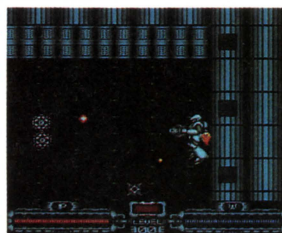
最新ラインナップ

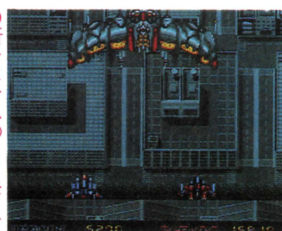
最近ややパワーダウンの感がいなめないPCエンジンだが、このナグザットの新作ラインナップを見る限りはかなり心強い感じだ。

現在、完全オリジナルの新作ソフトが5本開発中だ。これだけのラインナップをそろえるとなると開発のスタッフの苦労もかなりのものと思われる。そこで、ナグザット宣伝部の下地氏に開発に関する内部事情をうかがってみた。現在開発にたずさわっているメンバーは、開発ラインが5ライン稼動していて、のべ50人ほど。ダブルリングの開発をしていた場所は電気関係の環境が悪く、冷暖房のスイッチを入れるとすぐにブレーカーが落ちてしまって大変だったそうだ。そして最初のバージョンには開発スタッフの個人的趣味がモロに現れていて、グラディウスそっくりになってしまったというエピソードもあったそうだ。いろんな苦労のすえにこのダブルリングはできあがったのだ。涙なくしてこのゲームをプレイするわけにはいかないのかも知れないね。

〈魔界プリンス どらぼっちゃん〉

かなりのコミカルアクションだ

〈都市転送計画 ETERNAL CITY〉

サイバーシューティング

〈バーニングエンジェル〉

新システムの2Pモード

〈三国志 郡雄割拠〉

超大型シミュレーション

〈ナグザットスタジアム〉

ビジュアルが凝っている

日本コンピュータシステム

現在8本ものソフトが、ラインナップされている日本コンピュータシステム。Huカードはもちろんのこと、CD-ROM²にも力を入れているメーカーだ。しかし、発売が延期されてしまったり、発売日未定のソフトが多いのが残念なところである。今回は以前紹介して非常に反響の大きかった『らんま½』の速報と、一時はお蔵入りも噂された『キックボール』のニューバージョンの情報をいちはやくお届けしよう。

らんま½

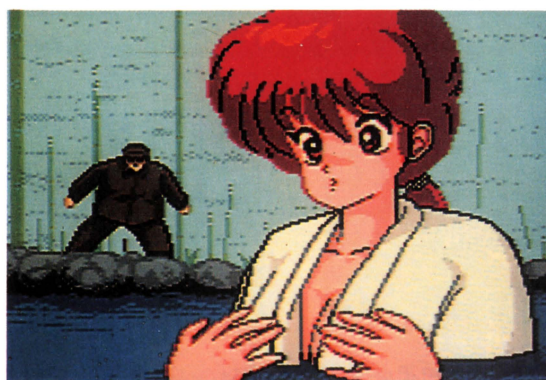
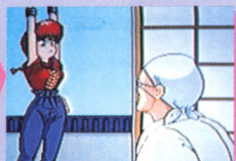
ようやく姿が見えたアクションシーン。原作に負けないくらい、乱馬が飛ぶわ跳ねるわ大騒ぎだ。	発売日未定	価格未定
	アクション	CD-ROM
	バックアップメモリ	―――

るーみっくわーるどを見事に再現

るーみっくわーるどから生まれてきたゲームソフトは『めぞん一刻』や『うる星やつら』ばかりではない。フリークのみなさんお待ちかねの『らんま½』がキャラものにはもってこいのCD-ROM²でよみがえる。もはやCD-ROM²では当たり前のようになってしまったビジュアルシーンも、例にもれずしっかりと入っているのだ。ひとつのステージはらんまの原作から抜粋されたストーリーをベースに作られている。ファンには涙もの数々のストーリーが、アクションシーンの合間にちりばめられている。登場人物の声もテレビシリーズの声優さんをそのまま起用しているのも魅力だ。

○こんなムフフなアイキャッチも♥

物語も原作から抜粋

○パンダになった玄馬に投げられ、娘溺泉に落ちた乱馬はなんと女になってしまうのだ

ステージの構成はズバリこうなる

無差別格闘早乙女流の後継者である乱馬の攻撃方法は「突き」と「蹴り」が基本だ。また、乱馬が男か女かによってもキャラのスピードやパワーが微妙に違ってくる。それではステージ1を例にとりゲームの流れを紹介していこう。

①ビジュアル
天道道場に早乙女親子(つまり乱馬と玄馬)が訪れるシーン。

②アクション
回想の中でクマやイノシシと戦いながら中国で修行を積む乱馬。

③ビジュアル
父と伝説の修行場に行くシーン。

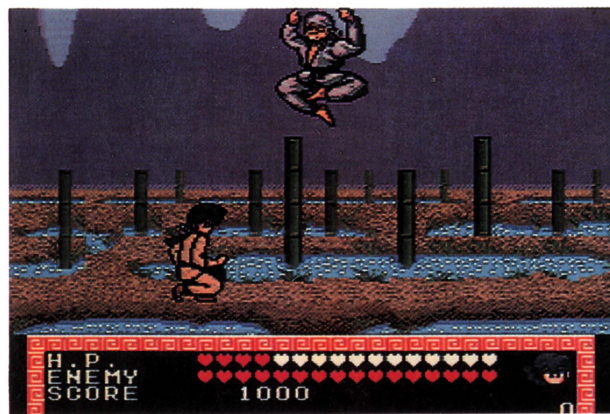
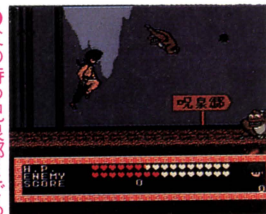
④アクション
父・玄馬と戦うボスエリアだ。

⑤ビジュアル
戦いに敗れた玄馬が熊猫溺泉に落ちパンダになるシーンだ。

2面以降も構成はほぼ同じ。

構えの図

○○乱馬の男と女を使い分けないとクリアできないところもあるぞ。イラストが女じゃなくてゴメン

○父の待つ呪泉郷まであともう少しの辛抱だぞ

○玄馬と決死の戦いを繰り広げる乱馬。この勝負に勝てば父は熊猫溺泉に落ちてパンダになる

まるでアニメのようだ!

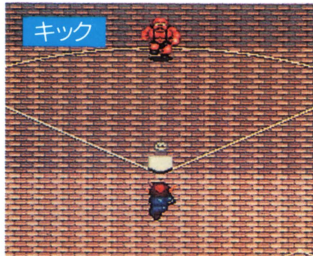
玄馬が乱馬に水をかけられパンダになる瞬間のビジュアルシーンだ。某メーカーのうる星に負けないくらいアニメーションするぞ。おもわず感動うるうる。

スタート

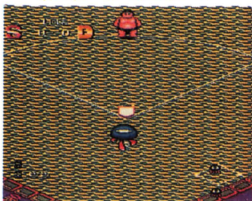
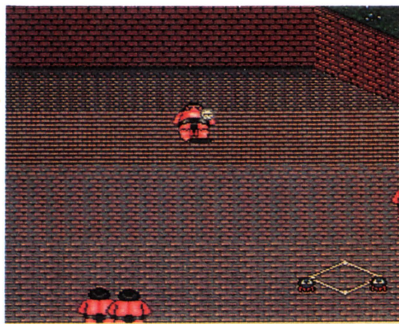
キックボール

野球のようで野球でない、みょーなキャラが総出演の新しいスポーツゲームが堂々デビュー!?	発売日未定	価格未定
	スポーツ	容量未定
	バックアップメモリ パスワード	――――

ルールはとっても簡単なのだ

野球とサッカー、そしてドッジボールを足して3で割ったようなこのゲーム。というとえらく複雑そうに聞こえるかもしれないがルールはいたってシンプル。ピッチャーが転がすボールを、バッターならぬキッカーが蹴ってダイアモンドをまわりホームに入れば得点だ。そして、守備側はボールをランナーにぶつければアウトにできる。タイミングがよければ目もくらむ必殺ボールも出せるのだ。

○ボールはないのでガンガン蹴ってスピーディなゲーム展開ができる

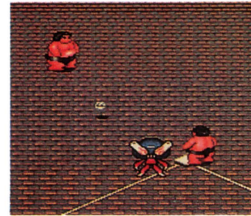
○ぶつけられそうになったらジャンプでよけろ。でないと痛い目をみる

タイミングで必殺ボール！

○画面からまばゆいばかりの光があふれ、必殺ボール炸裂

○ボールはマウンドを縫うように動きまわり、それに触れた者は完全にノックアウトされる

訳の分からない対戦相手たち

このゲームの主人公であるキャラクタは、お馴染みの太助とキャピ子を始め、カッパやお相撲さん火星人みたいな奴までとにかくバラエティにとんでいる。また、必殺ボールをぶつけられたり、アウトになったりすると、キャラが気絶するわ泣き出すわとどこか憎めない奴らばかりだ。当然キャラによってその能力も様々だぞ。

○フライを見事にとり満面の笑みを浮かべる火星人？キャラのパターンもかなり豊富だ

○必殺ボールが当たりぶっ飛ぶキャピ子。うまくボタンを押せばキャッチ可能

○ボールをぶつけられるとこんな顔になっちゃう

○アウトになり涙顔のトド。次は決して君をそんな顔にはさせないぞ。まかしてくれ！

全チームを紹介

まともなのはタスケズとキャピコズぐらいのもので、他のチームのメンバーは変な奴らばかり。今までにこんな異色なメンバーで行われたスポーツゲームがあっただろうか？

タスケズ 御存知シュビビンマンの太助

キャピコズ キャピ子の方が人気が高いかな

ボンバーズ 筋肉隆々のボディビルダーだね

スダコズ どこの星から来たのか一切不明

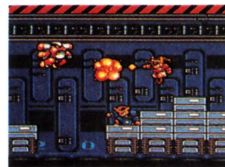
クァッパーズ こいつはきっとフォークは苦手

ドスコイズ どこから見ても動きが鈍そうだ

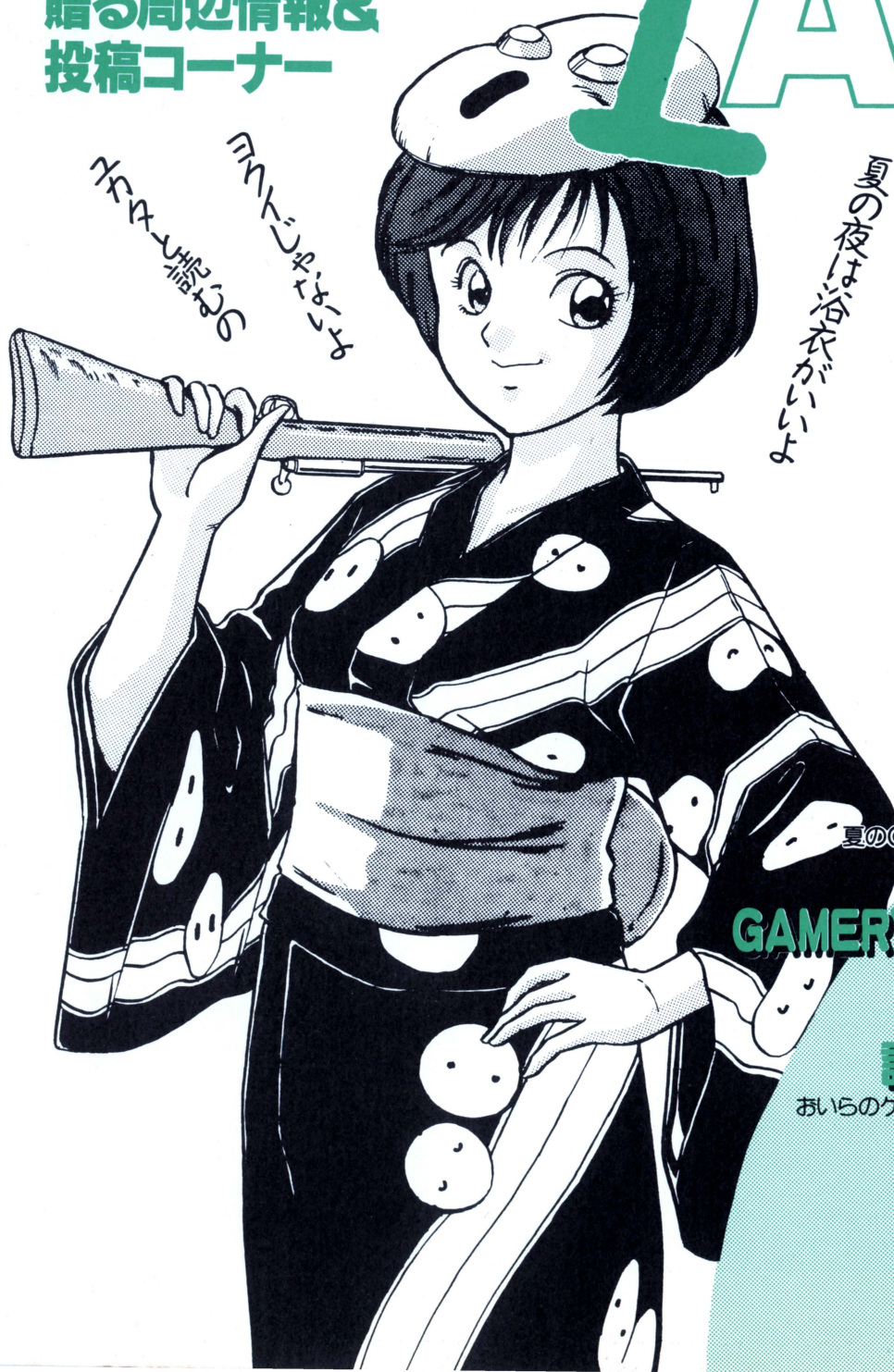
マントドス 普段はなんだか目つきが危ない

INNER EYES

改造町人シュビビンマン2 新たなる敵

PCエンジンの初期に登場し、人気の高かった『改造町人シュビビンマン』。PCでは今現在でも2人同時プレイが可能なソフトは少ないが、そのシステムを当時から採用し、なおかつ2人での合体攻撃など1人では味わえない楽しさがあった。今回のパート2でも合体プレイはさらに強化され派手になる予定だ。そして、プレイ中に太助とキャピ子が会話をしたり、ストーリーもゲームの進行に合わせて展開していく。中には黒いシュビビンスーツを身にまとった謎の男なんかも登場するぞ。舞台も前作のように町内だけにとどまらず、海・空・宇宙などあらゆるところで戦いが繰り広げられる。基本となるのはアクションだが、ステージによってはシュビマリンを操るシューティング面も盛り込まれているのだ。次号ではもっと詳しい情報をお伝えできるかもしれない？　乞う御期待。

○博士を救出するために太助とキャピ子は敵基地深くへと潜入していく

○海底を博士の開発したシュビマリンで戦うシューティングステージだ

READER'S LAND
PCエンジンユーザーへ
贈る周辺情報&
投稿コーナー
夏の夜は浴衣がいいよ
ヨクトじゃないよ
それは〜と読むの
2回目なので緑と黒の2色刷りにも目に慣れたかな。今回はこのコーナーを立体的に楽しむ方法を教えよう。まず眼鏡を用意する。それの右のレンズを緑色に塗り、左のレンズを黒く、あれ、黒じゃ何にも見えないぞ。どうしてくれる。くれる夕日は青春のあかし。あかしやさんまは女優のだんな。ちょいなちょいな。そんなわけで（どんなわけだ）リーダーズランドいってみよう。
●PCエンジン周辺情報
インフォスクラム
PCエンジンソフトの激安ショップを探訪／夏のGMイベント情報／三遊亭円丈のコラム ほか
●様々な街のゲーム情報の地図
GAMER'S MAP COLLECTION
第2回 仙台駅前大型ゲーセン編
●読者投稿のページ
読者の声 ユーザーサイド
おいらのゲーム評／みんなのイラスト／自慢の攻略法 ほか
●ソフトの売れ行きが気になる人へ
週間ヒットチャート！
●応募するとプレゼントがもらえる
読者アンケート

インフォスクラム

HOT SCRAMBLE / EVENT / AV SOFT / BOOKS / PRESENT / etc.…

HOT SCRAMBLE

今一番気になる最新情報をホットなうちに紹介する

PCエンジンソフト激安ショップ探訪

ゲームソフトも数多くの会社から、数多くの機種に向けて、数多く種類が発売されるようになってきて、値崩れがおきるようになってきている。ディスカウントストアなんかにいくと、あまりの安さに愕然とすることなんかも多い。

特に驚くのが、ゲームボーイソフトの値段。新品のゲームで980円なんてのがゴロゴロある。とりあえずゲームボーイだしこんなもんだろ的に作ったゲームはそういう値段になっているのだ。ただ、ゲームボーイソフトの値段は元々安いので、980円でも店側に利益はあるのかも知れない。

それよりすごいのがPCエンジン。たいてい定価は6000円ぐらいするのに、新品が1000円〜2000円で売られていることも多くなってきた。もちろんちょっと古めのゲームだけど。

ディスカウントストアにとってみれば、じつはゲームソフトはあまり儲からないらしい。カメラとかAV商品と比べて定価が安く、数をこなさないと利益につながらないのだ。それでも、そういったお店がゲームソフトを扱うのは、ハデに広告をうてば、親子連れや若者がワンサカやってくるから。ようするに釣りをするときにやる「まき餌」のようなものだ。ゲームソフトで客を呼んで、高いものもついでに買ってくれればということらしい。

逆に考えれば、このことこそ値崩れの原因かも知れない。どうせ儲けが期待できないなら、原価ギリギリまで下げちゃおう、在庫が残ってもしようがないから原価切るけど安くして処分しちゃおうということになる。もちろんドラクエとかファイナルファンタジー、PCエンジンでも人気の高いものなんかは別格だろうけど。

で、今回東京のディスカウントストアをめぐってきて、いったい今どんな値段でPCエンジンのソフトが売られているのかを調査してみたわけだ。調査は7月10日の店頭価格で行った。これを参考にしてもいいけど、みなさんが買いにいくときには売り切れや、値段が変わっていることも多いと思うので注意してほしい。

秋葉原

いわずと知れた日本一の電気街。店がたくさんあるということは競争の原理から値段もどんどん下がりそうなものだが、最近は新宿や池袋に負けているらしい。ただ、中古ソフトの品揃えは豊富。もう手に入らなくなったものは探すときは、やはり秋葉原めぐりをするしかない。

秋葉原の大型安売り店といえばソフマップ。最新ゲームは
最後の忍道⇨4900円
スーパースターソルジャー⇨4550円
これがプロ野球'90⇨4060円
パズニック⇨4130円
麻雀学園マイルド⇨5580円
などとなっていてまあまあ。そして激安の部類では
ソンソンII⇨1500円
あっぱれゲートボール⇨1200円
ネクロマンサー⇨1200円
ワンダーモモ⇨1500円
ビジランテ⇨1500円
などがあった。ワンダーモモなんかはけっこう買い得か？

その他にも安売りの店はたくさんあるが、値段的にはどこも似たようなもの。とにかく新品は新宿、池袋より1割ぐらい高い感じ。PCエンジンに限っていえば、中古ソフトを買いたいときに秋葉原は利用するものだろう。

ソフマップ

秋葉原には続々とソフマップの支店ができつつある

池袋

池袋はビックカメラが安い。それにこの時期どこへ行っても売り切れだったものもあった。
ゼビウス⇨3850円
うる星やつら⇨4550円
がそれだ。他で売り切れているものでもこんなに安いとは立派。

激安モノもけっこうキテル、
ロムロムスタジアム⇨980円
ゴールデンアックス⇨1910円
サイドアーム⇨1910円
上海II⇨1910円
などCD-ROMも安いし、
ドラえもん⇨950円
ナイトライダー⇨950円
ディープブルー⇨980円
などは中古モノより安いこともあるだろう。

新宿

ディスカウントストアが西口、東口に2、3軒ずつある大激戦地区。サクラヤとヨドバシカメラの戦いといっていいだろう。

サクラヤは、
スーパースターソルジャー⇨4420円
迷宮のエルフィーネ⇨4740円
プロディア⇨1980円
倉庫番ワールド⇨980円
定吉七番　秀吉の黄金⇨700円
がめだっていた。

ヨドバシは最新ソフトのほうの値引きはそうでもないが、
竜の子ファイター／凄ノ王伝説／V-BALL／忍／武田信玄／神武伝承／Mr.ヘリの大冒険／死霊戦線／ニュージーランドストーリー／アームドF／あっぱれゲートボール⇨すべて1980円
という1980円シリーズがある。

さくらや

CMがけっこうファッショナブルなお店だ

EVENT

夏はゲームに関する様々なイベントの企画が行われる

大阪花博にナムコが出展中

大阪で9月30日まで開催されている「国際花と緑の博覧会」に、ナムコが出展しているのを、知っていたかな？

「ドルアーガの塔」は4人乗りのライドに乗って、光線銃で敵を倒しながら進み、最後のボス、ドルアーガを倒せば見事カイを救出できるというもの。「ギャラクシアン³」は28人が同時に参加できる、超リアルな3Dシューティングゲーム。ゲームファンなら共に一見の価値あり。

ギャラクシアン3のコスプレお姉ちゃんでしゅ

第1回ゲームソフトコンテスト

ラストハルマゲドンやブライで有名なゲームデザイナーの飯島健男氏を中心にしたライトスタッフという会社が「第1回日本ゲームソフトコンテスト」を開催する。賞金、副賞の総額が1500万円にもなるこのコンテスト（グランプリは500万円／）、募集期間は1991年1月16日までで、最終発表は4月、大賞ゲームは来年夏頃にライトスタッフから発売される予定。募集部門はプログラム、シナリオ、グラフィックとあり、シナリオのみコンピュータを持っていなくても応募できる（その他はフロッピーディスクでの応募）。また同時にミス・ソフコンもやっていて、14〜20歳の健康な女性を募集しているので、ゲームアイデアはうかばないが、容姿に自信のある方は写真を送ってみるといい。

応募先は「〒161 東京都新宿区下落合1－6－8－202 ㈱ライトスタッフ内　日本ゲームソフトコンテスト事務局」宛。くわしい応募方法などは各パソコン誌の広告を見るか03(360)8717へ問い合わせるといい。

SST BAND&ZUNTATA LIVE

ポニーキャニオンのサイトロンレーベルからガンガン新作をリリースしているセガのSSTバンド（セガサウンドチーム）とタイトーのZUNTATA（タイトーサウンドチーム）がジョイントライブを開催する。

ゲームミュージックフェスティバル'90と名付けられたこのイベントは8月25日（土）に東京の日本青年館で開催される。チケットはチケットピア、チケットセゾン、丸井チケットガイドで発売中。税込で2000円（全席指定）。1バンド1000円は安い／　問い合わせはグローバルエンタープライズ・03(496)1341まで。

こちらはZUNTATA全員集合の図。ものすごい多人数編成だ

タイトーの最新ゲームを人より先に見る

タイトーは夏休みに「タイトーサマーフェスティバル'90〜ブライファイター真夏の決戦」というイベントを開催する。内容は①ファミコンのアクションゲーム、ブライファイターのゲーム大会、②新作ゲーム体験コーナー、④スーパーファミコン用ソフトのタイトル発表、⑤メガドライブ用ダライアスIIと忍者ウォーリアーズの開発画面公開など。スケジュールは、

8月8日　札幌　朝日ホール

8月11日　東京　カレッジミュージアム

8月14日　福岡　博多スターレーン

8月17日　大阪　MIDシアター

8月19日　名古屋　テレピアホール、となっている。問い合わせはタイトーサマーフェスティバル事務局03(222)4811まで。

人物図鑑

ゲーム制作にたずさわる人々のいままでのいきさつを調査する

NECアベニュー　鈴木富美子

ニューメディア事業部所属　身長163cm　体重たくさん　年齢25歳　視力すごく悪い（コンタクト使用）　趣味仕事で徹夜をすること(大ウソ)、綺麗なものを見ること　モットー「なるようになるさ」

いわゆる成り行きってやつですか、この仕事をしているのは。今は広報、販促物作成、その他お祭関係全般などやってます。ちなみにテレホンサービスのナレーションも私です。ゲームはアフターバーナーが好きですね、唯一1面がクリアできるから。逆にサイドアームはダメ。絶対に1面をクリアするようにと言われて1週間やり続けて気持ち悪くなりました。すべてこの世はノリと気分とフィーリングですよ。ゲームに関する才能が皆無に等しい私にCFやプロモビデオを作らせ、広報を担当させて下さるNECアベニューは本当に太っ腹な会社だと思います。

★あっかるい鈴木さんでした。NECアベニューのテレホンサービス、03(288)0880で声を聞けますよ。

憧れの職場、ゲームメーカー。えっ？　憧れてないって

AV SOFT

新作ゲームミュージックと面白いビデオを紹介！

ゲームミュージックCD

ハイパードライブ

ポニーキャニオン／発売中
CD3200円・カセット3200円

ＳＳＴのアルバム第４弾は、サウンドプロデューサーにカシオペアの野呂一生を迎え、「G−LOC」「ファンタシースターIII」等のアレンジ５タイトルに加え、最新アーケードの４タイトルを収録。

スーパースターソルジャー

ファンハウス／発売中
CD1800円

第６回ゲームキャラバン用ソフト「スーパースターソルジャー」のＣＤ化。前半は６曲による組曲、後半はオリジナルＢＧＭ21曲という構成。「ヘクター'87」「スターソルジャー」のテーマ曲も収録。

ビーストバスターズ

ポニーキャニオン／発売中
CD1500円

アーケードで人気の高いガンシューティング「ビーストバスターズ」のＣＤ化。夏の夜にはうってつけのおどろおどろしいＢＧＭを完全収録。ＳＥコレクションも充実で聞きごたえのある１枚。

パーフェクトコレクション　イースI

キングレコード／発売中
CD3800円

様々なハードに移植され高い人気を誇るイース第一作目のＣＤ化。２枚組で、１枚目は米光亮氏によるＢＧＭ全曲のアレンジバージョン。２枚目はボーカルありバンドアレンジありのベスト版。ゲームのファンの方にはオススメ。

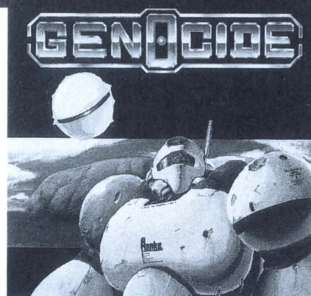
パロディウスだ！

キングレコード／発売中
CD2800円・カセット2500円

アーケードで大人気、ファミコンでも発売が決まっている「パロディウスだ！」のＣＤ化。クラシックのアレンジに「グラディウス」シリーズのＢＧＭをミックスしたお手軽に聞けるノリのいい１枚。

ジェノサイド

東芝ＥＭＩ／発売中
CD2530円・カセット2250円

パソコンで人気のアクションゲーム「ジェノサイド」のＣＤ化。曲数はなんと35曲。オリジナルバージョン25曲、アレンジバージョン４曲に加え、未発表曲６曲も収録。重厚なサウンドをどうぞ。

38万キロの虚空

東芝ＥＭＩ／発売中
CD2530円・カセット2250円

パソコンの同名アドベンチャーゲームのＣＤ化。アレンジバージョン４曲、オリジナル27曲の全31曲を収録。アドベンチャーはいろんな場面があるから音楽も本当にバラエティに富んでいて面白い。

みつめていいよ 増刊号

ポリスター／発売中
CD5000円

アーケードで大人気？の脱衣麻雀の名作、「スーパーリアル麻雀ＰII、ＰIII」に出演した３人のアルバムだ。彼女達見たさに100円玉を山のよーに積みあげたことのある人も山のよーにいるハズ。

NEW DISK

さて、今回御紹介したＣＤはいかがでしたでしょうか。それではこれから発売されるＣＤのお知らせです。まずは８月、ＰＣエンジン等で人気の「琉球」と、これまたＰＣエンジンの「はにい　いんざ　すかい」が25日にポリドールさんから。９月には今回御紹介した「パーフェクトコレクション　イース」の２枚目が５日にキングレコードさんから。その他、発売日は未定ですが、「不思議の国のアリス」や、パソコンで大好評の「ドラゴン・ナイト」も発売予定。

VIDEO

珍説　桃太郎伝説

ファンハウス／8月1日発売
VHS3800円

PCエンジン用の同名ゲームのビデオ化。早送り画面によるマップ紹介なども含み、「桃伝」や「桃伝ターボ」の攻略にも役立つビデオになっているが、それだけではなく同時にもう1つの物語が進行していくという、一味違ったビデオに仕上がっている。

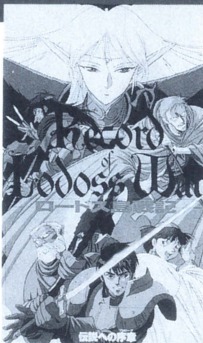
ファイヤーエムブレム

ポニーキャニオン／発売中
VHS3800円

ファミコンの同名ゲームのビデオ化。暗黒竜メディウスに敢然と立ち向かう若き王子マルスと、その仲間たちの物語。ゲーム画面にオリジナルCGを加え、ゲームをしただけではわからない壮大なストーリーが展開する。

ロードス島戦記

角川書店／発売中
VHS3800円

小説、テーブルトークRPG、RPGリプレイ、パソコンゲーム、イメージアルバム等、何でもありの「ロードス島戦記」が待望のビデオ化。一流のスタッフによるこのアニメ、もう動く動く。全13巻という超大作、ファンは根性入れて集めよう。損はしないと思うぞ。

コレクターの独り言

4年ぐらい前に、アルファレコードのGMOレーベルが調査したアンケートに、どんなミュージシャンが好きかという項目があった。それによると、GMを聞くような人は、他にどんな音楽を聞いているかというのがわかる。1位はダントツでYMO（おー懐かしい）。元祖電子音楽だからこれは当然か。今調査すればきっとTMネットワークになるんだろうね。

2位がカシオペアだった。このフュージョングループはキーボードがかなり電子音使ってたし、インスト（ボーカルなし）だから、けっこうGMに近い雰囲気だったからか。そのリーダーの野呂一生がセガのSSTバンドのCD（左のページで紹介しているパイパードライブ）のアレンジバージョンのプロデュースをしたという。聞いてみるとかなり原曲とは違うモノになっている曲が多く、GMファンにどのくらい受け入れられるかが楽しみ。実はこのCDが出るということで野呂一生のインタビュー記事をメガドライブFANでやる。GMや、SSTについての彼の考えを載せる予定なので興味ある人は読んでね。（金田一技恵）

MAKING OF ゲームができるまで

名作の開発過程を、開発者に聞く

鏡の国のレジェンド

今回はアイドルゲームのヒット作である「鏡の国のレジェンド」を紹介しよう。

ビクター音楽産業・開発の吉岡さんに話を聞いた。なにしろいちばん苦労したのは「ノリピー」こと酒井法子さんとの制作進行のスケジュールを合わせることだったそうだ。超売れっ子アイドルであるノリピーの超過密スケジュールをぬっての撮影やナレーションの録音は、なかなかまとまった時間がとれずに何回かに分けて行ったそうだ。

また、ゲームシナリオも「酒井法子」というキャラクタに合わせるために、4回も頭から書き直したとのことで、やはりアイドルという「人間」に合わせたゲームというものはなにかと苦労が多いようだ。

だが吉岡さんは言う「つらい進行でしたがゲームを作るにあたり、ノリピーのアイドルとしてではない、普通の女の子らしいところが間近で見られたというのはやはり役得ですね」。うーん、オイシイこともあるのね。

↑アイドルとは関係なく純粋に感動できるゲームに仕上がっている

BOOKS

絶対、損はさせない、良質の新刊をどんどんお知らせする

怒りのパソコン日記

河出書房新社／発売中
矢野徹著／2000円

SF作家・翻訳家の作者は方々のパソコン誌にエッセイを書いている、重度のパソコンマニア。この本も文章はPC98で、カバーはマックIIを使って作っているという凝りよう。内容は日記形式で、矢野氏がだんだんマニアになっていく様子がありありとわかる。

SFハンドブック

早川書房（文庫）／発売中
早川書房編集部編／580円

本書はSFの入門書としてはもちろん、かなり読んでいる人でも楽しめる。オールタイムベスト10から早川文庫のSF全リストまで、一般SF教養情報がぎっしり詰まって文庫としては高いけどけっこう分厚い。ただし日本人の作品にはまったく触れてないのが残念。

円丈の

ゲームを斬る！

今月のお題　CD-ROMはすごいの？

パソコンオタッキー落語家、三遊亭円丈のパワフルコラム

しかし、PCエンジンをやって何時も感じるのは、マニュアルのセコさ。もうチィッと何とかなんないの？　ペラッペラッのウスウス。ありゃ活字の数まで決まってんじゃないの？　アクションならそれでもいいんだけど、RPGやSLGとなると説明が足らん。

パソコンなんか、凄いのになると〝魔法の書〟〝伝説の書〟なんて3冊ぐらいあるヨ。それを見てユーザーは、「ムムッ、このゲームは凄い！」なんて思っちゃう。ゲームはすでにマニュアルから始まっている！　それがあんなウスウスのペラペラのマニュアルじゃ、「なんだ、8ページのマニュアルかヨ。じゃ、カンタンだ」なんて思っちゃう。ありゃ、良くねェなァ。あのパッケージは、コンパクトで良いけど、薄いマニュアルしか入らない！　その上開けにくいと云う欠点が出来ちゃった。開けにくいなァ。何時も反対に開けてんじゃないのかと思う程だネ。

それはともかく、CD－ROM。音楽が凄いでしょ？　判らん。良く判らん。確かにファミコンや、パソコンの音楽とは違うのは判るけどネ。今回イースⅠ・Ⅱをやったけど、曲と曲の間に5秒程、休みがある。これが気になる。妙に気になる。盛んにノってモンスターを斬りまくってる最中にプッ！ってサウンドが切れる。不安だョ。ちょうどパチンコ屋で軍艦マーチでジャンジャン出してたら急に終わっちゃったよーな。イヤァ、気になるね。

絵。判らんねェ。ただ、CD－ROMは何百メガもメモリがあるんだから、もっとアニメが欲しいねェ。口が動くだけじゃ、大昔のエイトマンみたいなもんだョ。

もっとオヤッと思うようなアニメやって欲しいねェ。パソコンで出たエメラルドドラゴンなんてRPGは、シャレたアニメをしてるョ。あれぐらいの水準のアニメはして欲しいなァ。CD－ROMのいちばん得意の分野がこのアニメなんだから、口が動く、まばたきじゃ情けねェ。

もうひとつ。PCエンジンのイースのキャラの動きは、スムーズすぎる。キャラが歩いているというより、キャラが直立不動でローラースケートをはいて、滑っているという感じで、あれも妙に気になる。もっと歩く時、ゆれるとかして欲しいなァ！

声。これはいいねェ。さすがにCD－ROMって感じがする。ただ、友人で全部シャベルRPGをやって、おもしろいかと思ったら、気持ち悪かったなんて話があるからね。

それとCD－ROMで気になったのは、ロードのおそさ。チョイ、気になるねェ。ロードがあの半分になるといい！　まァ、待ってる間、ジリジリする程じゃないけど、もうチョイ、速くして欲しいなァ。

CD－ROMでイースⅠ・Ⅱをやって感じたのは、別にパソコンのイースと大して違わないってコトだネ。それにⅠとⅡを選択できない！　Ⅰから行ってⅡへ。こんなの好きなの選べても良かったんじゃないかねェ。

CD－ROMのゲームを2本程やったけど、そのボウ大なメモリと機能を持てあましてるっていうのが正直な印象だネ。

CD－ROMには、CD－ROM用に考えた専用のゲーム！　これが欲しい。もっともっと凄いゲームが出る筈だ。PCエンジンもここらで一発ガツンと良いゲームを出さないと、その存在感は薄れるネ。

プレゼント応募はがきの送り先⇩〒105　東京都港区新橋4—10—7　TIM　PCエンジンFAN編集部「○○係」

PRESENTS

当選者の発表は賞品の発送をもって換えますよ

ハドソンのCD、ビデオ、ジャンパー

今月のこのコーナーはハドソン関係ばっかし。ようするにたくさんゲームを出してるから、イベントやグッズも多くなるんだね。

まずはP56で紹介した「スーパースターソルジャー」のCDと、P57で紹介した「珍説桃太郎伝説」のビデオを各10名様にプレゼント。さらに、コブラのスタッフジャンパーを5名様にあげる。

このコブラのスタッフジャンパーは表面ビニールで熱に弱そうだけど、けっこうしっかり作ってある。雨の日なんかには重宝するかもしれない。

はがきに住所、氏名、年齢、どれが欲しいのかを必ず明記の上、欄外の「SSSのCD」か、「桃伝ビデオ」か、「コブラジャンパー」係まで。締切は8月10日消印有効。

コブラのスタッフジャンパー。欲しい？

みつばち学園のテレホンカード

そしてこれはかなり貴重なプレゼント。みつばち学園の発表会に取材にきたマスコミ関係だけに配られたテレカを放出しちゃう。このなかの誰かが超売れっ子になったら値上がりは必至。下の4種類が各1枚ずつある。

はがきに住所、氏名、年齢、春夏秋冬の組のうちどれが欲しいのかを必ず明記の上、欄外の「みつばちテレカ」係まで。締切は8月10日消印有効。

春組。すでに20歳の人もいる

秋組。文化祭でバンドだって

夏組。やっぱり水着が人気高い？

冬組。露出度が低いスキーウェア

GAMER'S MAP COLLECTION

ゲーマーに役立つ様々な街のマップを載せていくコーナー

第2回　仙台駅前大型ゲーセン編

前回の新橋編に続いて、第2回は、仙台の紹介だ。杜の都は、実は全国でも有数の大型ゲーセンが多く存在するゲーマー天国だ。しかも、それらは仙台駅周辺に集中している。今回はそこに焦点をしぼって見ていこう。

1 プレイシティキャロット仙台店

仙台駅のペデストリアンデッキを北に歩いてすぐの場所にある。店内の広さは異常である。通信機能を搭載したファイナルラップやウイニングランがずらり8台ならんでいるのをはじめ、筐体は全種類で120以上ある。コインゲームは一切なく、純粋なゲーセンと言える。筐体は古いものから最新のものまで数多くそろっていて、あのラリーXやドルアーガの塔が今だに健在というのもすごい。

店内の雰囲気は明るく、中学生でも入れるくらいである。休みになると親子連れの姿を見かけることもある。店内にはドリンクコーナーもあり、焼きそば、ピラフ、ホットドッグ、ソフトクリームを売っている。飲み物は、新しいものがすぐ入る。最近、ケラフというソ連のジュースがはいったようだ（ちなみに評判はよくない）。

また、カラオケボックスやビリヤード台、レーザージュークもある。カラオケボックスは30分で200円と安いため、いつでも利用者がいるようだ。ビリヤード台の方はいつでも空いている。

仙台のゲーセン小僧はみんな来る所で、常連客も多い。

2 プラボー／ラゾーナ

昨年冬に、店内を大改装して、雰囲気が少しアダルトな感じになった。新装開店の日にはナムコの中村社長がやって来た。これだけ力を入れて、どこが変わったのかというと、飲み屋が新しくできたことだ。ゲーセン内に飲み屋ができたのは全国で初めてのことだろう。1階は普通のゲーセンで、2階は飲み屋になっていて、こちらは、当然未成年は入れない。3階はメダルゲームが中心で、プレイ中に、たまに店員がジュースを運んできてくれたりして、サービスはいいようだ。

3 ジョイランド金ちゃん

仙台のゲーセンの老舗。タイトー系のゲーセンで、店内はバーの様なアダルトな雰囲気である。そのためサラリーマンに人気があり、夕方からこみはじめる。

4 ファンタジー

ここも金ちゃんと同じく、タイトー系で、アダルトな雰囲気を持っている。特にメダルゲームが充実していて、店内の半分をしめるほどである。

5 ジョイセン

ここは、店の規模は他のゲーセンと比べて小さいものの、新製品の入りは早い。そのため、最新ゲームを早くやりたい人が訪れているようである。

6 ハイテク・セガ

セガの直営店。プリペイドカードシステムが導入されていて、セガのゲームをするのにはお得。ここもメダルゲームが充実していて、店内の半分をしめている。

また、ひんぱんにイベントが行われる。その度にジュースが無料になるので、チェックは怠れない。地下1階にあるためか、なんとなく雰囲気は重いものがある。

7 ハイテクランド日の出ベガス

映画館の向かいにあるので、映画待ちの人に喜ばれている。また、映画帰りの人も寄っているようだ。

7月号読者アンケート当選者発表

うる星やつら

秋　田／小関川雄一・17歳
宮　城／高橋　秀一・18歳
群　馬／天田　達也・16歳
埼　玉／野辺　友子・25歳
千　葉／西川　智晃・16歳
東　京／木村　直宜・16歳
新　潟／中川　　功・16歳
福　井／斉藤　徹也・16歳
愛　知／重松　寿和・16歳
岐　阜／磯村　尚之・17歳
岐　阜／久野　英貴・17歳
大　阪／郷原　寿恵・18歳
兵　庫／太田　和志・15歳
熊　本／山下　智之・13歳
鹿児島／田平　智行・17歳

ラスタンサーガII

岩　手／遠藤　和幸・15歳
群　馬／大塚　和良・22歳
千　葉／藤岡　丈史・13歳
東　京／三宅　雄大・16歳
長　野／池田　博和・14歳
愛　知／長谷川和仁・11歳
大　阪／山村　晃大・16歳
大　阪／加納万寿夫・19歳
兵　庫／広内　良紀・13歳
広　島／佐々木政弘・14歳
香　川／元山　尊夫・20歳
愛　媛／竹本　哲也・18歳
福　岡／桝崎　　茂・14歳
熊　本／高須　寿文・14歳
宮　崎／蔵元　英雄・15歳

ワールドビーチバレー

北海道／上田　健一・16歳
宮　城／柞山　　功・21歳
東　京／武田　祐介・11歳
神奈川／小高　　仁・12歳
新　潟／岩見　貴史・14歳
新　潟／間嶋　　崇・15歳
長　野／腰原　　悟・16歳
岐　阜／森岡　裕登・16歳
滋　賀／池田　武夫・18歳
大　阪／畠田　　学・16歳
広　島／山崎　大輔・14歳
福　岡／土取　範和・18歳
佐　賀／荒木　正洋・15歳
鹿児島／萩原　勝紀・17歳
沖　縄／宮城普寿夫・13歳

スーパースターソルジャー

北海道／広瀬　直彦・20歳
福　島／相田　和彦・15歳
埼　玉／津久井信昭・16歳
千　葉／長谷川　純・14歳
東　京／佐藤　高広・13歳
神奈川／石島　大和・19歳
静　岡／良和　卓幸・20歳
愛　知／高橋健一郎・14歳
岐　阜／後藤　雅美・17歳
大　阪／池田　大輔・14歳
和歌山／上野　芳子・24歳
島　根／川上　博之・13歳
広　島／立浜　陽介・12歳
香　川／直井　由忠・14歳
福　岡／瀬尾　昭訓・12歳

ヴァリスIII

岩　手／斎藤　　誠・16歳
山　形／吉田　　亘・16歳
宮　城／伊藤　徳夫・17歳
埼　玉／樋口　尚也・17歳
千　葉／小島　　恵・15歳
東　京／佐藤　千匡・15歳
富　山／山林　英二・17歳
福　井／清水　敬互・17歳
静　岡／中村　竜也・14歳
愛　知／寺澤　一隆・17歳
兵　庫／田中　　歩・16歳
香　川／藤田　朝誉・15歳
長　崎／松井　　博・19歳
宮　崎／山下　恵美・18歳
沖　縄／奥原　宗栄・16歳

迷宮のエルフィーネ

山　形／遠藤　直哉・19歳
栃　木／蓮見　真一・17歳
茨　城／稲葉　洋二・19歳
埼　玉／瀬尾　好伸・15歳
千　葉／山本　達也・14歳
東　京／竹内　稚恵・18歳
新　潟／池田　宏昭・17歳
静　岡／長橋　亮輔・15歳
愛　知／松田　弘幸・16歳
岐　阜／坪井　朋之・17歳
三　重／田中　和友・15歳
大　阪／北村　一浩・28歳
岡　山／笠原　　武・17歳
徳　島／村上　貴志・18歳
高　知／楠野　正明・19歳

ロードランナー　失われた迷宮

宮　城／金塚　泰彦・19歳
福　島／和泉　　誠・17歳
千　葉／佐藤　一仁・25歳
東　京／根津雄一郎・16歳
新　潟／渡辺　秀樹・24歳
富　山／野田　和宏・18歳
愛　知／臼井　　大・16歳
岐　阜／神山　英亮・19歳
三　重／白石　正和・23歳
滋　賀／堀　健太郎・13歳
京　都／谷口伊久麿・14歳
大　阪／長谷川武彦・23歳
和歌山／土屋　雅嗣・17歳
広　島／渡辺　敏雄・14歳
徳　島／正端　知哉・18歳

敬称略

キミの街のMAP募集

自分の住んでいる街や何度も行ったことのある街のゲーム情報を取材して、投稿しよう。ゲーセン、おもちゃ屋、中古ショップなどゲームに関する情報をマップに書き込み、それぞれをくわしく解説した文章とともに送ってほしい。採用者には原稿料として1万円以上は支払う。

読者の声 ユーザーサイド

おいらのゲーム評

ゲームのみならず、PCエンジン全般への読者の批評の場

うる星やつら STAY WITH YOU

アニメは見てない

本文に入る前に、
・ファイナルゾールIIを数日前にプレイした
・これまでエンジン版めぞん一刻と鏡の国のレジェンドをやったことがある
・特にうる星のファンというわけでなくアニメはほとんど見ないということをいっておきたい。

さて本文ですが、専門誌のうる星の紹介などで「しゃべるたびに読み込みが……」とあった。私は何〜、冗談じゃないぞと思っていた。が、ここでファイナルゾーンIIをやってみよう。FZIIの読み込みはとても遅い。しかしうる星は確かにキュッキュッと読み込みがあるが、そう気にならない。比べると悪いが、FZIIとうる星では大分差があるということである。ここにハドソンの技術力の高さを見た。ただ口が動くだけとか、髪が動くだけとか、アニメに少々ハデさがなかったような気がする。

めぞん一刻とレジェンド、カードとCD−ROMということで、めぞんはおいといて、レジェンドとうる星には似たようなシーンがある。そう、レジェンドのダーナ（だったか忘れた）の館の通路シーンと、うる星の宝石の部屋。あれはうっとおしい。左右を向くたびにロード、部屋の中に入るのにロード／ 操作を間違った日にはたまらない。ああいうのはCD−ROMには向いてないんじゃない。じゃなかったら部屋を見わけやすくするとか。うる星は少なかったが、レジェンドはつらかった。

うる星は特にファンではない。初め1回目か2回目（テレビアニメ）を見たのを覚えているが、ほとんど見ていない。いつ終わったかも知らなかった。そんな人のためにオープニングの歌の間に説明（キャラの）を入れてもらいたかった。しかし、知らなくても話に引き込まれた。まるで私が現場にいるような感じである。エンディングもよかった。しゃべりっぱなしだし感動ものだし。だけど、できればラストシーンは全画面使ってもらいたかった。このゲームはたくさんの人にやってもらいたいものである。

ところで、イースにはパスワードを入れたのに、なぜ今回はなかったのか？ 現在CD−ROMソフトは増えている。しかしセーブできる数は決まっている。スーパー大戦略を私は買った。しかし、今はCDラックに入りっぱなし。悲しいね。

（長崎県／タカサキコウタロ・16歳）

選曲が最高

僕はうる星やつらがCD−ROMで出るという記事を見た次の日に、貯金をすべておろしてCD−ROM²を買ったぐらい、うる星やつらが好きで、うる星やつらのゲームはパソコン版のアドベンチャーも、ファミコン版のつまらないアクションもやるぐらいの大ファンで、そしてついに6月29日、CD−ROM版のうる星やつらを手に入れた。ゲームを始めてみるとオープニングからすごいアニメーションで、いきなり度胆を抜かれた。それから、まだ驚くことに会話の部分はほとんどすべてしゃべる／ さすがにCD−ROMだと思った。

絵も思ってたよりきれいで、チェリーのアップのシーンは、まるでアニメを見ているようだった。

そしてストーリーの方は、マンガとアニメと映画とオリジナルビデオをすべて足したようなもので、クライマックスのところのBGMを「リメンバーマイラブ」を使うところなんか、このゲームを作った人たちが、よっぽどうる星やつらのことを、知りつくしているんだと思った。

いやー、本当によかった。クライマックスの所でBGMを聞きながらすごく感動して、ゲームを終えたとき、まるで映画でも見終わったような感じを受けた。これを読んでる人たち／ 今すぐおもちゃ屋に行って、うる星やつらを買いなさい。このゲームこそCD−ROMのCD−ROMによるCD−ROMのためのゲームといっていいほど、とにかくすごいゲームだった。

（愛知県／犬飼英考・19歳）

買いなさい

私は世界の大メーカー「ハドソン」をなめてました。どうせキャラクタだけで適当にやるなどと、失礼なことばかり考えていて。まさかここまで忠実にうる星ワールドを再現するとは……。

すいません。これからは心を入れ替えて、ハドソンに尽くし、ハドソン信者となり、世間にハドソンを広めます。だから、だからうる星やつら2を作って下さい。

この望みをどうかお聞き下さい。ハドソンの皆様。

最後にCD−ROM²を持っている皆様に忠告します。悪いことは申しません。買いなさい。

（兵庫県／留美子命・18歳）

★ファンに次回作を望まれるなんてメーカーの本望でしょうね。

これがゲーム？

す、すごい／ これがゲームなのか／ テレビと同じ声優を使っていると聞いてはいたが、これほどまでとは。いきなり懐かしい歌が流れ、ゲームが始まると、しゃべるしゃべる。ほとんどと言っていいほどセリフは声が出るのだ。

もうプレイしていると、声が出るのが当たり前のように思えてくるし、CD−ROMのアクセス時間が気にならないほど速いのだ。

どんどん話の流れにのめりこんでしまうし、うる星ならではのギャグがあちこちにあって友人と2人で笑いころげてしまった。うる星ファンなら「あっ、この場面は」と思うシーンがいくつもあってとてもおもしろい。もちろん誰にでも楽しめる要素もある。

はっきり言って私はキャラクタゲームばかりのハドソンは嫌いだったのですが、うる星は今までのハドソンとは違う。全国のうる星ファン、アンチハドソンの皆さん、このゲームはCD−ROM²を買ってでもプレイする価値は十分にある。あなたも必ずビデオを見ているような錯覚におちいることでしょう。

（長崎県/めんたんが好き♡・18歳）

★皆さんほめまくりの状況ですね。声優が本物でしゃべりまくりという効果は相当のものなのでしょう。いかにも本物／ て感じがしますものね。現在このコーナー宛にきた投書でけなしているものは皆無です。ショップでも売れまくって、品切れ状態のようですし、けっこうなことです。

しかし、みんながみんな同じ意見ということはないはずですから、そうでもないという人がいたら反論のお便り下さいね。

ナムコに思いいれたっぷりさん特集

業務用より劣るの

僕はナムコさんに言いたい。PCエンジンってそんなに業務用より劣るの？　そりゃ確かに劣るけど、ワルキューレの伝説の画面を見て僕は失望した。先日某誌を立ち読みしていたら、ワルキューレについて「画面比率が違う以外は遜色なし」なんて書いてあった。どこがじゃー／　おんどれなめとんのかー／　と心の中でつぶやいてしまった。もう少しなんとかならないのですか、ナムコさん。スプラッターやベラボーは納得いく内容だったけど、ワルキューレは……。でもやっぱり買うだろうな。

（兵庫県／村田健一・18歳）

★キミの気持ちもわかるがこういう投書もあるよ。

ゲーセンと比較

スプラッターハウスについて。このゲームはとてもよく移植されてて面白いのですが、ゲーセンのスプラッターを知っている私にいくつかの不満を言わせてもらいます。

①敵が死ぬときや、リックがダメージを受けたときなどの声がしない。

②敵の数が少ないし、自分のライフが多すぎる。面クリアしたときに２個回復するのもあんまりだ。

③かんたんなわりにコンティニューが多い。

④あまりオドロオドロしい感じがしない。

⑤ジェニファーの声がゲーセンと違うし、ジェニファーが弱い。

といろいろありますが、これはあくまでゲーセンとくらべての話なので、PCで初めてプレイする人や、ゲーセンでなかなか先へ進めなかった人には、お勧めできます。悪い所ばかり書きましたが、今までのゲームとは一味違ったものなので、一度プレイしてみて下さい。

（長崎県/めんたんが好き♡・18歳）

★ありゃ、この人ったらうる星でも採用した人だわさ。まぁいっか。なかなかいいこと言ってるし。で、編集部でもファミコン版のパロディウスを見て、なんじゃこりゃと叫んだ人が数人いた。だけど、最近ファミコンにいいシューティングないし、ゲーセンのこと考えないとすごいゲームかもしれない。だからゲーセンのゲームがPCエンジンに移植されたときは、そのへんのこと考えたほうがいいんじゃないかな。いちばん幸せなのが、PCエンジンでずっとゲーセンから移植されたゲームをやっていて、そのあとゲーセンで本物に出会ったとき。編集部のワルキューレの付録担当者も新宿の歌舞伎町で本物をやって感動したといってました。で、その上PCエンジン版もよくできてるといってますよ。

源平の難易度は変

僕はナムコが好きだ。だからナムコのゲームのだいたいは買ってしまう。源平討魔伝もナムコのゲームのひとつだったので買った。さっそくやってみると最初の面でいきなり死んだ。２回目もそうだった。３回目にやっとロウソクが最後の１本の半分位残して次へ行けた。そのとき僕は思った。最初でこんなに難しいのにこれからたくさんの面があるなんて信じられないと。

しかし次の面はメチャ簡単で話にならなかった。なんだこれは難易度の高低を間違えているのではないか？　普通最初の面はこれからの面への練習面となるはずなのに、このゲームは最初から後半級の難しさだ。

その後僕はクリアしたが本当はすばらしいゲームだった。サウンド、グラフィック、完成度などは並みのゲームとは比べものにならなかった。だからこそこのゲームは本当にもったいない。なぜなら最初の面で死んでしまっては、このゲームの良さがさっぱり分からないからだ。ただ難易度の高いイヤなゲームだなと思われてしまってもしかたがない。

（神奈川県／源平プロ・13歳）

CD-ROMにも

ナムコさんはゲーム作りがうまい。ワールドコートや、ファイナルラップツインのクエストモードは、おまけなのにのめり込めるし、スプラッターハウスや源平討魔伝は移植度100％におもしろい。そっくり、などと声をあげてしまうくらいいいできで、ワルキューレやベラボーマンやゼビウスは、本で見ても、画面がきれーでおもしろそう〃　と思い、音も聞きたくなるし、金があったら全部買いたいと思ったりする。

ナムコさんは最近ファミコンより、PCに力を入れているような気がしてくる。ぜひCD-ROMの方もゲームを出して欲しい。その時はぜひ球界道中記をだして欲しいっす。ドルアーガも移植してほしい。

（東京都／新村洋己・12歳）

完璧移植ではない

あのゼビウスがとうとうPCエンジンでもできるよーになった。と喜びいさんで発売日に買った。ところがアーケードモードでは説明書に「ゲームセンター版そのまま」と書いてあるのに「バックアタックができない」「メッセージ（隠れボーナス）がない」ときている。思わず「ざけんなよ／」と叫んでしまった。画面が横なのはしかたがないけど、上の２つのことはゆるせない。あ〜〜あ。妖怪道中記といいゼビウスといいナムコに裏切られた感じがする。

そうそう忘れるところだった。ハイスコアのネーム入れもついてなかった。そんな怒りに満ちた気を鎮め、ファードラウドモードでプレイしてみた。そしたら怒りが大きくなった。敵の攻撃はあんなにすごいのに、自機の動きは遅く、ザッパーのパワーアップはあってないようなもの（せめて３WAYぐらいになれば使えたのに）。

しかし、ワイドブラスターとシオナイトはなかなか使える。つまりファードラウドモードには，スピードアップアイテムか、イメージファイトやガンヘッドのよーなスピード調整機能、そしてザッパーの３WAYがあればあんなに怒らずにすんだのにとゆーことだ〃

でもね〜、やっぱりゼビウスには思いっきりはまってしまった。おもしろい。スーパーゼビウスモードがあれば最高だったのに。

（東京都／斎藤太志・20歳）

ああワルキューレ

ワルキューレの伝説PCエンジン化／　僕にとってはお盆と正月と七五三がいっぺんにきたぐらいうれしい。なにせワルキューレの冒険時代からのファンだからだ。冒険時代はつらかった。「ワルキューレ？　そんなクソゲー（クサイゲーム）やるか／」（A君談）「そんなの友達にやった」（B君談）。クソゲーだぁ？　そんなのだぁ？やっただぁ？　伝説やってワルキューレが好きになった人は多いと思う。でも冒険時代にワルキューレのよさに気づいてほしかった。

♪ダッダダダダッダダダダッ……、ううっ（感涙中）冒険のサブタイトル知ってる？　「時の鍵伝説」っていうんだよん。B型の性格でやって宿屋でのレベルアップ音。♪チャッチャラ〜チャララララチャー……、ううっひっく（再び感涙）いいなぁ……うんうん。ナムコさんバンザイ／　マーベルランドだってバーニングフォースだってたまんない。

僕は将来ナムコさんで働くのが夢だ。そしてプログラマになってワルキューレの続編を手がけるのが僕の願い。伝説はワンコインクリアはしてないけど、エンディングは見た。PCエンジンではどうするのだろう。あの時間。またパッパパッパと終わっちゃうんじゃやだなぁ……。ガンバってナムコさん／　８月９日が待ち遠しい／

（愛知県／変身／龍王丸／・17歳）

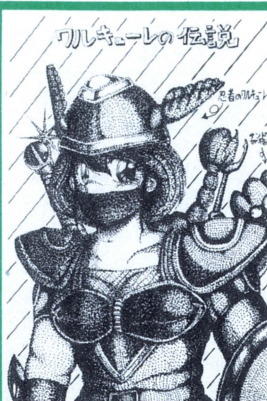
★絶賛してもけなしてても皆さんナムコを愛してるんですねぇ。

みんなのイラスト

別にカラーで描いてもいいけど、白黒になっちゃいますよ

福島県福島市
かずし麒麟クン

「まさかラスト〜がイラストでくるとは思わなかったでしょう。レベルーのハーピィです」というコメント付きでした

東京都／騎神わたるの作品。謎の常連、住所が書いてない。フトモモのあたりがいい

茨城県／刈屋強志の作品。このページにふさわしくモノクロのワルキューレ

モンスターレア
愛知県／暁一穂の作品。牙が出てるなぁ。モンスターレアってそういう設定だっけ

東京都／AKATA・IIの作品。パワードリフトのエミリィだって

東京都／三条あさるとの作品。麻生美鈴サマへと書いてある。常連から常連へのナニか?

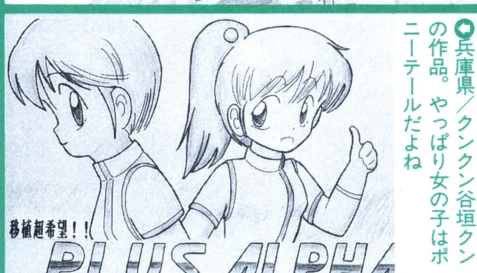
兵庫県／麻生美鈴の作品。そして今月も超常連の作品は載ってしまった

千葉県／Y・Iの作品。刀に血がわんさか付いているけど、モノクロでどう見える?

東京都／鈴木篤の作品。今回唯一人間が描いてないイラストでした

兵庫県／クンクン谷垣クンの作品。やっぱり女の子はポニーテールだよね

大阪府／ゆうまの作品。んまい! 上のうっ!賞のイラストが届く前はダントツ一番でした

愛知県／まろの作品。サンドラのイメージが壊れると付録担当者は言ってます

兵庫県／輪流九礼の作品。スプラッターハウスは声でないし音楽減っててX。でも毎日やってるそうです

今月の総評

モノクロになってしまって第2回目だ。この原稿を書いているのはまだ8月号が発売されたばかりなので、今月もカラーイラストのモノクロ化というカワイソウなことになってしまった。

ボチボチとスクリーントーンをバリバリ使ったモノクロものも来始めているので、来月はそれをお見せできるでしょう。ではみなさん投稿の方ヨロシクね。

自慢の攻略法

自分で発見、開発した攻略法を世の中に広めてみよう

桃太郎電鉄

友人と2人の場合の必勝法。用意するものはヘルメット、耳せん、ヨロイ、たて、その他精神力や腕力。

まずビンボー神をのりうつらすのは当たり前。次の目的地の方向はウソをつく。相手のカードが2枚以上になったら「ふういんカード」「うんちカード」で対応する。ドジラがきて自分の都市が壊されたり、「とうみんカード」で眠らされたときには､すかさずセレクト＋ランボタンを押す。

もっともっとひどいのはプレイヤーを3人以上にして〝コンピュータ〟を〝にんげん〟にかえて、それを自分1人で操作し、カードを使いまくって相手（友人）をやっつけまくる。

これで私は3人の親友をなくした（実話）。

（大阪府／山口卓哉・？歳）

★そりゃ、なくしますがな。ぜんぜんゲームにならん上、いざというときはリセット攻撃なんて。もう1人真面目な方を紹介しよう。

序盤戦は必ず佐渡島と沖縄の物件を買い占めること。沖縄の物件は､収入が100％こちらのものになるので、かなり有利になる。佐渡島も80％だし、隠し金山もある。だから、これらを買い占めるととても有利になる。あと、佐世保も買っておいた方がいいと思う。

造船所と土地が値上がって金が儲かるが、ずっと待ってから金を受け取った方がさらにいい。炭鉱も石炭が出れば5億は儲かる。

金がないときは福引カードを使えばいい。

これらの方法にしたがえば、勝利の女神はキミに微笑む。

（東京都／高田晃一・12歳）

★微笑むのは、この文章をライバルが読んでいなかった場合だけですが。桃電に関しては人それぞれいろんなやり方があると思うので、もっと送って欲しいな。

雷電

まず1面だが2本目の川の手前の右の森に何もないのに当たり判定があって弾が通過しない場所がある。そこにガンガン弾を撃ち込むと妖精が現れる。この妖精を取ればもし今の自機がやられても、次の自機がスタートしたときに妖精が出てきてある程度パワーアップさせてくれる。

ボスキャラは1面は問題ないが2面以降ががキツイ。弱ってくると突然攻撃が激しくなるので、ボンバーがタイミングよく使う。このゲームはボンバーを使うタイミングがすべてだ。

（千葉県／高宮宏・21歳）

★ゲーセンで活躍中のゲームの攻略法でした。

質問に答えますぜ

不思議にかんじてること、納得いかないことをぶつけよう

Q P・FAN様コンニチハ。読者ページが増えたということでさっそく私も一筆書かせていただきます。
①私はPCエンジンSGを持っているのですが、SGのエクストラバスはコアグラ、旧タイプなどのそれとは互換性はどの程度に保たれているのですか？　旧タイプ用に使っていたRGBブースタ（自作）がうまく動作しないので。
②SG用CD－ROMアダプタはけっこう値がはっていると思うのですが、中にはRAMなどが追加されているのですか？　もしそうだとすると、SG専用のCD－ROMが出るということになると思うのだけれど（SG+CD－ROM²ユーザーがそんなにいるとは……）。
③PCエンジン用RGBブースタが欲しい。出してもらえませんかってNECにお願いしてもらえませんか。私の友人は全員（4人）RGBブースタを自作しています。特にSGはマニア対象といっているからにはやはりRGBブースタは必要かと。

（愛知県／Tessy・？歳）

A NECの広報の方にお話をうかがった。①については同じものということ。編集部の機材担当者の話ではRGB信号は本体やソフトの違いで微妙に出力のレベルが違い、ギリギリの誤差で見えなくなるのでは、ということだ。②は信号が劣化しないようにバスバファというものが入っているが、RAMは入っていないそうだ。また③は発売は考えていないという。ただし「マニアの人は欲しがっているんでしょうか」と逆に質問されてしまったので、ユーザーからの要求が強まれば出るかもしれない（ただしこれはあくまでも編集部の予測）。

今月の読者さんいらっしゃい

編集部通信が栄転してしまった（P116を見よ！）ので突然始まったこのコーナー。今月は東京は高島平に住む、加藤久人くん・17歳のお宅へ電話しました。

編　最近学校でどんなことが流行ってる？　やっぱ人面魚？
加　もう古いですよ。今はやっぱり魚面人！
編　ギョギョメンジン!?　それはいったい何？
加　ようするに魚のような顔の人間。よくサカナ顔の人っているでしょ。
編　じゃ、巨人の駒田は馬面人？
加　…………。
編　あ、あのゲームは何が？
加　みんなゼビウスが売り切れなんで怒ってます。一応記念に買っておきたいソフトなんだよね。

手紙を募集してまっせ

編集部では読者の方々の意見を募集しています。

●ゲームに対するお褒めの言葉、不満いっぱいの罵詈雑言などメーカーの目を気にせず、ガンガン述べてくれた意見を紹介していく「おいらのゲーム評」。

●自分の自慢できる攻略法を、どうだぁまいったか！　という感じで紹介する自画自賛のコーナーの「自慢の攻略法」。目立ちたがり屋の人にはうってつけ。

●ハイスコアや好きなキャラ・嫌いなキャラ、ノリのいいゲームミュージックなど、なんでもベスト10にしてしまう「ザ・なんでもベスト10」。11月号のテーマはすなおに「いままでに出会ったゲーム中の女性キャラベスト10」。テーマからはずれても面白ければ載ります。

●もちろんイラストや4コマまんがも募集します。

それぞれのテーマの係まで住所、氏名、年齢、学年（職業）を明記して右の宛先まで送って下さい。

〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM PCEngine FAN 編集部
○○○○係

PC ENGINE 最新データBANK

WEEKLY BEST 10

今月は4週すべて1位のゲームが違うという珍しい月だった。その原因は6月下旬にならないと「これは絶対買いだ」というソフトが出なかったためと思われる。そのため『うる星やつら』、『ゼビウス』などの前人気ベスト10のもと常連組にいやでも目がいってしまうのだ。

6/4～6/10

前週	順位	タイトル	データ	コメント	ポイント
3	1	シンドバッド地底の大魔宮	アイ・ジー・エス/'90年6月2日発売/RPG/6700円	先週のポイントをさらに伸ばし、1位の栄冠に！ PCに少ないRPGの強みか。	25
2	2	ドンドコドン	タイトー/'90年5月31日発売/パズル/5900円	先週に続いての2位の座。早く1位になりた〜い！	18
1	3	マニアックプロレス	ハドソン/'90年5月25日発売/プロレス/6500円	3週連続1位に失敗。タイトル通りマニア向け？	17
15	4	ネクロスの要塞	アスク講談社/'90年4月20日発売/RPG/6800円		16
19	5	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン/'89年9月15日発売/ボードゲーム/5800円		12
7	6	熱血高校ドッジボール部 PC番外編	ナグザット/'90年3月30日発売/ドッジボール/5800円		7
5	7	コズミックファンタジー	CD・日本テレネット/'90年3月30日発売/RPG/6780円		7
4	8	スーパー大戦略	CD・マイクロキャビン/'90年4月27日発売/シミュレーション/6500円		6
9	9	青いブリンク	ハドソン/'90年4月27日発売/アクション/6200円		6
6	10	デスブリンガー	CD・日本テレネット/'90年4月27日発売/RPG/7200円		5

6/11～6/17

前週	順位	タイトル	データ	コメント	ポイント
12	1	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン/'90年4月20日発売/サッカー/5500円	いきなり1位へ返り咲き。このポイントは、半分ワールドカップのおかげ。	46
1	2	シンドバッド地底の大魔宮	アイ・ジー・エス/'90年6月2日発売/RPG/6700円	1位の座を奪われたが、まんべんなく売れている。	17
3	3	マニアックプロレス	ハドソン/'90年5月25日発売/プロレス/6500円	やはりプロレスは一生マイナーなスポーツなのか…。	16
5	4	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン/'89年9月15日発売/ボードゲーム/5800円		10
2	5	ドンドコドン	タイトー/'90年5月31日発売/パズル/5900円		10
6	6	熱血高校ドッジボール部 PC番外編	ナグザット/'90年3月30日発売/ドッジボール/5800円		6
20	7	パワードリフト	アスミック/'90年4月13日発売/レース/6900円		5
4	8	ネクロスの要塞	アスク講談社/'90年4月20日発売/RPG/6800円		5
37	9	凄ノ王伝説	ハドソン/'89年4月27日発売/RPG/6500円		3
9	10	青いブリンク	ハドソン/'90年4月27日発売/アクション/6200円		3

6月4日～7月1日発売の新作

- 6/2(土)シンドバッド地底の大魔宮
- 6/15(金)ウルトラBOX
- 6/15(金)ヴェイグス
- 6/22(金)ダウンロード
- 6/29(金)パズニック
- 6/29(金)ゼビウス ファードラウト伝説
- 6/29(金)うる星やつら STAY WITH YOU
- 6/29(金)ソル・ビアンカ
- 6/29(金)麻雀学園マイルド 東間宗四郎登場
- 6/29(金)これがプロ野球'90

6/4～7/1までの地区別ベスト5

今号の選抜地区大会
東京VS大阪VS山形VS埼玉

今回は東京、大阪に加えて、編集部S氏のおすすめで山形、手ごろなところで埼玉をチョイスしてみた。やっぱり「うる星やつら」が強いのかと思いきやどうもそうでもないみたいだ。東京と山形には「うる星やつら」の「う」の字も出てこないのだ。しかし、売れていないわけではない。まんべんなく売れているという感じ。それにしても大阪と埼玉の「うる星やつら」の売り上げは凄い。おたくの巣か？

ピーシーエンジンヒットチャート

HIT CHART

ソフトに関するデータを満載！ 週間売り上げベスト10をはじめとして、これからソフトを買おうというとき役立つゲーム成績表があるぞ!!

6／18～6／24

順位	前週	タイトル	データ	コメント	ポイント
1	前週5	ドンドコドン	タイトー／'90年5月31日発売／パズル／5900円	僅差で1位をもぎとる。ポイントが少なかろうが1位は1位だ。	14
2	前週3	マニアックプロレス	ハドソン／'90年5月25日発売／プロレス／6500円	1位返り咲きならず。この後ズ～ンと奈落の底へ…。	13
3	前週2	シンドバッド地底の大魔宮	アイ・ジー・エス／'90年6月2日発売／RPG／6700円	マイペースで3位をキープ。やっぱりRPGは強い！	12
4	前週1	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン／'90年4月20日発売／サッカー／5500円		11
5	前週8	ネクロスの要塞	アスク講談社／'90年4月20日発売／RPG／6800円		11
6	前週32	コズミックファンタジー	CD・日本テレネット／'90年3月30日発売／RPG／6780円		9
7	前週32	デスブリンガー	CD・日本テレネット／'90年4月27日発売／RPG／7200円		8
8	前週6	熱血高校ドッジボール部 PC番外編	ナグザット／'89年3月30日発売／ドッジボール／5800円		7
9	前週4	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円		7
10	前週10	青いブリンク	ハドソン／'90年4月27日発売／アクション／6200円		6

6／25～7／1

順位	前週	タイトル	データ	コメント	ポイント
1	新登場	うる星やつら STAY WITH YOU	CD・ハドソン／'90年6月29日発売／アドベンチャー／6500円	ドカンといきなり1位に登場！ いつまで1位を守れるかが見ものだ。	73
2	新登場	ゼビウス ファードラウト伝説	ナムコ／'90年6月29日発売／シューティング／5500円	有名タイトルだけのことはある。今後に期待大。	52
3	前週4	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン／'90年4月20日発売／サッカー／5500円	新作ラッシュに負けじと堂々35ポイント！	35
4	新登場	ソル・ビアンカ	CD・NCS／'90年6月29日発売／RPG／6200円		25
5	新登場	ダウンロード	NECアベニュー／'90年6月22日発売／シューティング／6800円		20
6	前週9	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円		10
7	新登場	麻雀学園マイルド 東間宗四郎登場	フェイス／'90年6月29日発売／麻雀／7980円		8
8	前週8	熱血高校ドッジボール部 PC番外編	ナグザット／'90年3月30日発売／ドッジボール／5800円		8
9	前週35	上海II	CD・ハドソン／'90年4月13日発売／パズル／5800円		7
10	前週2	マニアックプロレス	ハドソン／'90年5月25日発売／プロレス／6500円		6

Hit Chart Voice

6月4日から6月24日までの3週間。ここでは『マニアックプロレス』、『シンドバッド地底の大魔宮』、『ドンドコドン』の発売されたばかりの新作3本と、これに『フォーメーション・サッカー』がからんでくるといった状況だった。新作3本はいいとして、『フォーメーション・サッカー』のしぶとさにはスゴイものがある。たしかにゲーム内容もいいのだが、どうやらそれに先ごろイタリアで行われたワールドカップが売り上げに関係しているようだ。

残りの1週は新作ラッシュ。そこで頭一つ抜け出したのが『うる星やつら』と『ゼビウス』だ。共に50以上のポイントを荒かせぎして、1、2位を占領した。特に『うる星やつら』の売り上げはすさまじく、地方では発売日に完売したという店が続出というからスゴイ。このアニメおたく対ゲームおたくの対決はいかに！ その決着は次号でつくはずだ。乞御期待。

⬆おたくのアイドル、ラムちゃんがやっぱり奮闘！

順位	東京	大阪	山形	埼玉
1	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90	うる星やつら STAY WITH YOU	ゼビウス ファードラウト伝説	うる星やつら STAY WITH YOU
2	マニアックプロレス	マニアックプロレス	パワードリフト	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90
3	シンドバッド地底の大魔宮	ドンドコドン	スーパーバレーボール	ゼビウス ファードラウト伝説
4	熱血高校ドッジボール部 PC番外編	パワーリーグII	BE BALL	マニアックプロレス
5	スーパー桃太郎電鉄	スプラッターハウス	マニアックプロレス	F1トリプルバトル

※表は全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その販売本数をもとに編集部で独自に集計したものです。※価格は消費税を含みません。

PC ENGINE HIT CHART

前人気 BEST 10

前回	今回	ゲーム名	メーカー名	%
1	1	ワルキューレの伝説	ナムコ	22.4
3	2	天外魔境II卍MARU	ハドソン	9.8
4	3	ヴァリスIII	日本テレネット	9.0
13	4	パワーリーグIII	ハドソン	8.4
10	5	アフターバーナーII	NECアベニュー	6.8
5	6	らんま1/2	NCS	6.4
6	7	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	5.6
2	8	ワンダラーズフロムイース	ハドソン	5.4
−	9	コズミックファンタジー2	日本テレネット	4.8
26	10	アウトラン	NECアベニュー	4.0

3ヵ月連続1位の『ワルキューレの伝説』の人気は凄い。はたして『イース』や『うる星やつら』を超えることができるか!?

移植希望 BEST 10

前回	今回	ゲーム名	%
2	1	パロディウスだ!(業)	14.0
1	2	ドラゴンクエスト(パ)(フ)	13.6
4	3	グラディウスIII(業)	8.0
3	4	ファイナルファイト(業)	7.8
5	5	ファイナルファンタジー(パ)(フ)	7.6
6	6	エメラルドドラゴン(パ)	6.0
6	7	マーベルランド(業)	4.6
6	8	テトリス(業)(パ)(フ)(ゲ)	4.2
14	9	ロードス島戦記(パ)	2.8
9	9	R-TYPE II(業)	2.8

『ドラクエ』を破ったのはコナミの『パロディウスだ!!』だった。3位には『グラIII』もあるがコナミの参入は見通し暗い。

読者評価

今回はワースト順に並べてみた。中古で買おうと思っている人は参考にしてほしい。

今号のコメント

6/29 うる星やつら STAY WITH YOU
★しゃべるしゃべる(大阪/尾寄さん)
★アクセスが気になる(京都/広瀬さん)

6/29 ゼビウス ファードラウト伝説
★難易度が凄い(福岡/藤川さん)★BGMが最高!!(福岡/岩丸さん)

6/29 ソル・ビアンカ
★声が聞きにくい(宮城/庄子さん)シャワーシーンあり?(北海道/井藤さん)

6/29 パズニック
★大変いい出来(岐阜/広瀬さん)音楽は悪い(群馬/永原さん)

6/22 ダウンロード
★武器が少ない(神奈川/白井さん)★物足りない(高知/淺野さん)

6/29 麻雀学園マイルド 東間宗四郎登場
★前の方がいい(新潟/大島さん)★クリアするのが難しい(北海道/桐さん)

6/15 ウルトラボックス
★CD雑誌は向かない(東京/青砥さん)
★もう出さないで(長野/北條さん)

6/15 ヴェイグス
★キャラがとろい(長崎/松本さん)★シンプルが1番(埼玉/長島さん)

6/29 これがプロ野球'90
★クソゲー(神奈川/井坂さん)★ゲーム中90%は見てるだけ(北海道/土井さん)

6/2 シンドバッド地底の大魔宮
★話がパッとしない(岡山/藤原さん)★バランス悪い(宮城/上野さん)

読者の採点によるゲーム成績表

順位	ゲーム名	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
148	ビクトリーラン	2.762(145)	2.927(139)	2.505(146)	2.547(147)	2.394(148)	2.348(148)	15.483
147	実践株式倍倍ゲーム	2.580(147)	2.560(148)	2.460(148)	2.800(144)	2.640(147)	2.840(142)	15.880
146	ドロップロックほらホラ	2.697(146)	2.627(146)	2.558(145)	2.883(142)	2.790(145)	2.813(143)	16.368
145	THE 功夫	3.332(113)	2.977(135)	2.709(140)	2,274(148)	2.821(144)	2.562(147)	16.675
144	エナジー	2.929(140)	2.901(142)	2.591(144)	2.774(145)	2.732(146)	2.901(136)	16.828
143	F−1 PILOT	2.925(141)	2.766(144)	2.504(147)	2.841(143)	2.887(136)	3.112(119)	17.035
142	武田信玄	3.076(136)	2.815(143)	2.630(143)	2.753(146)	3.015(133)	2.892(137)	17.181
141	チャンピオンシップゴルフ	2.905(143)	2.924(140)	2.716(139)	2.943(139)	2.849(141)	2.867(138)	17.204
140	めぞん一刻	3.268(121)	3.006(133)	2.837(138)	3.137(120)	2.868(138)	2.575(146)	17.691
139	カルメン・サンディエゴを追え/世界編	2.950(139)	3.150(113)	2.950(129)	3.225(110)	2.825(143)	2.975(132)	18.075
129	シンドバッド地底の大魔宮	3.277(120)	3.156(111)	2.975(126)	3.240(102)	3.132(124)	2.855(140)	18.635
122	これがプロ野球'90	3.463(97)	3.000(134)	3.121(99)	3.268(96)	3.195(117)	3.073(121)	19.120
116	ヴェイグス	3.400(106)	3.325(89)	2.875(134)	3.050(132)	3.250(113)	3.325(86)	19.225
95	ウルトラBOX	3.420(102)	3.463(68)	3.130(98)	3.043(133)	2.840(142)	4.130(4)	20.026
92	麻雀学園マイルド 東間宗四郎登場	3.625(82)	3.275(97)	2.700(142)	3.700(36)	3.700(59)	3.225(103)	20.225
52	ダウンロード	3.639(80)	3.790(34)	3.465(49)	3.732(34)	3.732(50)	3.523(54)	21.881
50	パズニック	3.931(54)	3.396(76)	3.413(53)	3.465(69)	4.000(27)	3.689(37)	21.894
44	ソル・ビアンカ	3.728(68)	3.762(36)	3.559(38)	3.576(53)	3.779(45)	3.728(32)	22.132
41	ゼビウス ファードラウト伝説	3.683(75)	3.882(25)	3.897(11)	3.676(40)	3.875(38)	3.301(90)	22.314
2	うる星やつら STAY WITH YOU	4.748(1)	4.350(8)	4.187(2)	4.140(5)	4.345(5)	4.005(12)	25.775

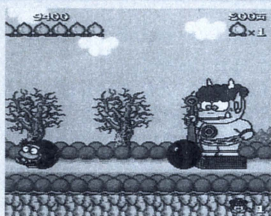
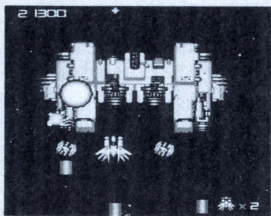
※表は本誌8月号のアンケートから無作為に500通選び集計した結果です。表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(メ)はメガドライブ、(フ)はファミコン、(ゲ)はゲームボーイを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は6月29日までに発売の148本のゲームの順位を示します。
またゲーム成績表内の色の違うゲーム名は8月号のアンケートで読者評価の対象になったものです。

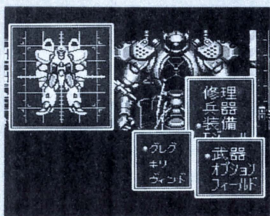
アンケートに答えてゲームをもらおう！

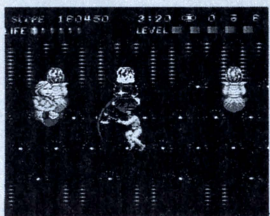
ソフト合計120本

読者プレゼント！

今号のプレゼント　各20名様

①桃太郎活劇……… 26

②みつばち学園……28

③イメージファイト……32

④ファイナルブラスター…38

⑤サイバーナイト…42

⑥暗黒伝説…………72

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

応募のきまり

次頁のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ（①～⑥）書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）、41円切手をはってポストまで。しめきりは8月29日（必着のこと）、発表は9月30日発売11月号です。

アンケート

❶今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に書いてください。
❷また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
❸これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。
❹今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
❺また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
❻パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を裏の表3から選び、番号全てに○をつけてください。
❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。
❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号全てに○をつけてください。
❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
⓫あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか？
①ある　②ない　③知らない
⓬コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味のあるものを2つ選び、番号に○をつけてください。
①CD−ROM²
②アーティストツール
③イラストブースタ
④プリントブースタ
⑤フォトリーダ
⑥カラー液晶テレビ
⑦キーボード
⑧パソコンインターフェースボード
⑨パソコン通信アダプター
⑩何も興味はない
⓭現在発売中のCD−ROM²について、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくはない。
④すでに持っている。
⓮好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦その他
⓯今号の特別付録、ワルキューレの伝説攻略本下巻についてあてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③役に立たなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。
⓰ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ　キャラの動きやカワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかどうかという操作性をチェック

熱中度　ゲームにどのぐらいノメりこめたかという熱中の度合いをチェック

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に入選できない場合があります。

※表1～4は68ページを参照してください。

表1 今号の記事

No.	記事
1	〈NECアベニュー〉ハード
2	アフターバーナーII
3	オペレーションウルフ
4	ダライアス・プラス
5	レインボーアイランド
6	マイトアンドマジック
7	ダウンロード2
8	その他
9	〈ハドソン〉 ワンダラーズ フロム イース
10	天外魔境II 卍MARU
11	パワーリーグIII
12	桃太郎活劇
13	みつばち学園
14	J.B.ハロルド殺人倶楽部
15	〈アイレム〉イメージファイト
16	〈ナムコ〉ファイナルブラスター
17	〈トンキンハウス〉サイバーナイト
18	〈ナグザット〉ダブルリング
19	〈日本コンピュータシステム〉
20	らんま½
21	キックボール
22	READER'S LAND インフォスクラム
23	GAMER'S MAP COLLECTION
24	ユーザーサイド 読者の声
25	PC ENGINE HIT CHART
26	〈日本物産〉F-1 CIRCUS
27	〈ビクター音楽産業〉暗黒伝説
28	〈サン電子〉バットマン
29	〈タイトー〉地獄めぐり
30	〈UPL〉ゴモラスピード
31	〈日本テレネット〉LEGION
32	〈フェイス〉不思議の夢のアリス
33	〈ホームデータ〉将棋 初段一直線
34	〈インテック〉ザ・プロ野球
35	〈パック・イン・ビデオ〉ダイ・ハード
36	〈OTHER MAKERS〉
37	UL-TECH Wonder Land
38	ゲームQ世主
39	GAME GAMER GAMEST
40	新作カレンダー
41	〈特別付録〉ワルキューレの伝説攻略本下巻

表2 雑誌名

No.	雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	ファミコン通信
5	ファミコン必勝本
6	㊙ファミコン
7	GBプレス
8	必勝ゲームボーイプレイヤー
9	その他のファミコン雑誌
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	Beep/メガドライブ
14	コンプティーク
15	POPCOM
16	MSX・FAN
17	MSXマガジン
18	ゲーメスト
19	コロコロコミック
20	コミックボンボン
21	週刊少年ジャンプ
22	週刊少年サンデー
23	週刊少年マガジン
24	週刊少年チャンピオン
25	その他

表3 機種名

No.	機種名
1	ファミコン ツインファミコン ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PC Engine PC Engineシャトル PC Engineコアグラフィックス
4	PC Engineスーパーグラフィックス
5	PC Engine CD-ROM²
6	PC Engineハンディタイプ
7	MSX MSX2 MSX2+
8	セガマスターシステム
9	MEGA DRIVE
10	PC-8801、PC-9801シリーズ
11	X68000シリーズ
12	FM TOWNS
13	ゲームボーイ
14	LYNX
15	ゲームギア
16	その他
17	何も持っていない
18	特に買いたくない

表4 ゲーム名

No.	ゲーム名
1	ああっ女神さまっ
2	アームドF
3	アウトラン
4	青いブリンク
5	アドベンチャーアイランド
6	アフターバーナーII
7	アヴェンジャー
8	アルシャーク
9	暗黒伝説
10	イースI・II
11	IT CAME FROM THE DESERT
12	イメージファイト
13	ヴァリスIII
14	ヴェイグス
15	ヴォルフィード
16	ウルトラBOX
17	ウルトラBOX2
18	うる星やつら STAY WITH YOU
19	エアロブラスターズ
20	S.C.I.
21	F-1 CIRCUS
22	F1トリプルバトル
23	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス
24	オペレーションウルフ
25	おぼっちゃまくん
26	ガイフレーム
27	かっとび/ 宅配くん
28	カルメン・サンディエゴを追え/ 世界編
29	奇々怪々
30	キックボール
31	ギャラクシーフォースII
32	キング・オブ・カジノ
33	クイズアベニュー
34	クラックス
35	クロスワイバー
36	源平討魔伝
37	ゴールデアックス
38	コズミックファンタジー
39	コズミックファンタジー2
40	コブラII
41	ゴモラスピード
42	ゴルフゲーム
43	これがプロ野球'90
44	ザ・ニュージーランドストーリー
45	ザ・プロ野球
46	CYBER CITY OEDO 808
47	サイコチェイサー
48	サイバーコア
49	サイバーナイト
50	サイレントデバッガーズ
51	最後の忍道
52	サンダーブレード
53	三国志 群雄割拠
54	J.B.ハロルド殺人倶楽部
55	地獄めぐり
56	シティーハンター
57	ジャッキーチェンのドラゴンロード
58	ジャックニクラウスワールドゴルフツアー
59	上海II
60	雀偵物語
61	シュビビンマン2 新たなる敵
62	将棋 初段一直線
63	シンドバッド 地底の大魔宮
64	スーパースターソルジャー
65	スーパー大戦略
66	スーパーダライアス
67	スーパーバレーボール
68	SUPER桃太郎電鉄
69	ストライダー飛竜
70	スプラッターハウス
71	スプレンディド・サーガ
72	スペースインベーダーズ 復活の日
73	スペースファンタジーゾーン
74	関ケ原
75	ゼロヨンチャンプ
76	ゼビウス ファードラウト伝説
77	戦国関東三国志
78	倉庫番WORLD
79	ソーサリアン
80	ソル・ビアンカ
81	タイトーチェイスH.Q.
82	大旋風
83	大魔界村
84	ダウンロード
85	ダウンロード2
86	TATSUJIN
87	ダブルリング
88	ダライアス・プラス
89	逐電屋藤兵衛
90	チャンピオンレスラー
91	超絶倫人ベラボーマン
92	都留照人の実戦株式倍バイゲーム
93	TVスポーツフットボール
94	デコボコ伝説 ワガマンマー
95	デス・ブリンガー
96	デビルクラッシュ
97	天外魔境II 卍MARU
98	都市転送計画
99	ドラえもん 迷宮大作戦
100	ドラえもんII
101	虎への道
102	トリッキー
103	ドロップロックほらホラ
104	ドンドコドン
105	ナイトライダースペシャル
106	NAXAT STADIUM
107	謎のマスカレード
108	ニュートピア
109	ネクロスの要塞
110	熱血高校ドッジボール部PC番外編
111	バーニングエンジェル
112	バイオレントソルジャー
113	バスティール
114	パズニック
115	バットマン
116	ハットリス
117	バトルエース
118	はにいおんざろおど
119	パラソルスター
120	パラノイア
121	バルンバ
122	パワーイレブン
123	パワードリフト
124	パワーリーグIII
125	BE BALL
126	PC原人
127	PC原人II
128	ファイナルゾーンII
129	ファイナルブラスター
130	フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90
131	フォゴットンワールド
132	不思議の夢のアリス
133	BURAI
134	プロディア
135	ヘビーユニット
136	ヘルファイアー
137	ホームデータの囲碁
138	北斗星の女
139	ポピュラス
140	ホラーストーリー
141	ボンバーマン
142	麻雀ウォーズ
143	麻雀学園マイルド 東間宗四郎
144	麻雀悟空スペシャル
145	マイトアンドマジックI
146	マイトアンドマジックII
147	魔界プリンスどらぼっちゃん
148	マジカルサウルスツアー
149	マスターオブモンスターズ
150	魔笛伝説アストラリウス
151	魔動王グランゾート
152	マニアックプロレス
153	魔物ハンター妖子
154	みつばち学園
155	迷宮島
156	迷宮のエルフィーネ
157	桃太郎活劇
158	桃太郎伝説ターボ
159	桃太郎伝説II
160	モンビット
161	ラスタン・サーガII
162	ラストハルマゲドン
163	ラビオレプススペシャル
164	らんま½
165	立体将棋
166	琉球
167	レインボーアイランド
168	LEGION
169	レッドアラート
170	ロードランナー 失われた迷宮
171	ROMROMスタジアム
172	ワードナの森
173	ワールドビーチバレー
174	ワラビー//
175	ワルキューレの伝説
176	ワンダラーズ フロム イース

日本物産

現在新しいタイプのアクションRPGを企画中の日本物産。アクションが好きな人はアクションを、謎解きが好きな人は謎解きを中心に、といった具合にプレイヤーの意志がそのまま反映できるゲームにしたいそうだ。また、ただ殺戮を繰り返して経験値をためるのではなく、人の痛みまでもプレイをすることにより感じ取れる作品をめざしているとのこと。さらに「麻雀刺客」や「F-1 CIRCUS」の第2弾も企画中。

F-1 CIRCUS

まるでヘリコプターでF-1を追っかけているような迫力ある画面。3Dとはまた違った興奮だ	9月14日発売予定	6900円(税別)
	レース	4M
	バックアップメモリ パスワード	――

徹底検証! W.C.S.(ワールド チャンピオンシップ)モード

先月号でもお伝えした『F-1CIRCUS』。今号では2つあるモードの内「ワールド　チャンピオンシップ」に焦点を当て紹介していこう。まず自分の入るチームを選ぶのだが、まだ実績のないプレイヤーは弱小の3チームからしか選べない。しかし、そのシーズンでいい成績を残せば、次の年にはよりよい条件のチームに移籍出来るわけだ。憧れのマクラーエンですぐに走れると思ったら大間違い。F-1の世界は厳しいのだ。

戦うシーズンを1年から16年まで設定可能

チームの監督になるモード。4人で遊べる

セッティング

セッティングも実戦さながらに細かく設定ができる。用意されているパーツはステアリング、ウイング、タイヤ、サスペンション、ブレーキ、ギア、ミッションの7種類だ。予選用のQタイヤまでちゃんと用意されているぞ。設定画面も実際にパーツがはずれていくので見た目にも飽きがこない。天気やコース、自分のテクニックなど様々な要素を考え、独自のマシンを作りあげていくのだ。ただやみくもに走っているだけでは、優勝はおろか入賞さえほど遠い。

周回数も70周以上にまで設定可能

サスペンションを交換

フリー走行でマシンを仕上げていこう

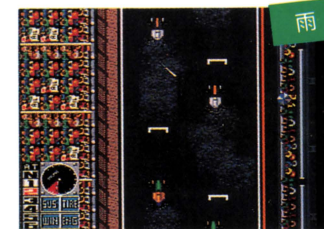
予　選

予選は自分一人で走るのでベストラップを引き出せる。マシンも一発勝負のQタイヤを履かせ、高速よりにセッティングだ。しかし、悲しいことに最初のマシンではどうがんばってもポールポジションをとることは不可能だ。はやく上位のチームに移籍したいね。

Qタイヤはせいぜい2・3周しかもたない

タイムが悪いと予選落ちもある。再チャレンジもできるのでご安心を

本　選

予選を無事通過すればいよいよ本選。スタート直後はダンゴ状態になるので、他車と接触しクラッシュすると一気に引き離されてしまう。また、レース中天候が急変し雨が降ってくることがある。スリックタイヤのままではちょっとしたことであっというまにスピンだ。ピット作業はどのパーツを交換するかによって、クルーの動きも違ってくるぞ。また、ピットに入るタイミングも考えないと一瞬にして順位を下げることになってしまう。ワールドチャンピオンへの道のりは長く、そして険しい。

雨が降るとレインタイヤでもコントロールがかなり難しくなってくる

一度に複数のパーツを交換すると時間もそれだけかかってしまう

スタート直後の大クラッシュ。マシンも相当のダメージを受けた

たとえマシンの性能は劣っていても腕次第ではもちろん優勝もできるぞ

あまりリタイヤを続けると会長からクビを宣告され、ゲームオーバーに

ビクター音楽産業

ビクター音楽産業の9月の新作は3種類。まず7日に、今回の記事でも紹介している『暗黒伝説』、14日には、CD－ROMの特徴を活かした、本格派ゴルフゲーム『ジャックニクラウス　ワールド　ゴルフ　ツアー』が発売される。あの「ゴルフの帝王」と呼ばれている、ニクラウスが監修している本格もの。28日には、多彩なメディアが満載の『ウルトラボックス2』が出る。「1」はあまり売れゆきが伸びなかったが…。

暗黒伝説

各種アイテム等によりパワーアップ、格段に世界がひろがるアクションゲームだ。今回は、この力の源、武器・アイテムに焦点をあてて続報をお伝えする。ズバリ、ステージ1～3まででの効果的な使用法を公開する。

9月7日発売予定	6200円(税別)
アクション	2M
コンティニュー	————

強力武器&アイテムを使いこなせ!

先月号でも紹介した「暗黒伝説」だが、今回は、前回で紹介できなかった所を紹介。4種類の武器や、補助アイテムを重点的に説明だ。1面は入門用に最適な面。2面はジャンプテクが必要になってくる。そして3面は敵を1匹ずつ、確実に倒すことが必要。さらに知っていると役に立つ、テクニックもいくつか紹介する。

✪タイトルにも出ている斧。攻撃力が1番高いが、攻撃範囲は一番狭い

補助アイテムを有効に使おう

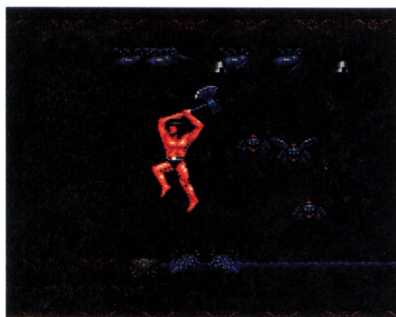
出現する補助アイテムは、回復系が3種類。それとエクステンドが2種類。5種類のアイテムをいかに使うかが、ポイントになってくる。これらのアイテムは特定の敵を倒すことで出てくるぞ。

エクステンド		
1UP	どのゲームでもおなじみ。1人増えるよ	
7UP	めったに出ないけど、取ると7人増える	

✪1UPアイテムだ。ラッキー!!

回復アイテム	
体力ゲージUP	体力ゲージの容量が1つ増えるのだ
体力回復	取ると体力ゲージが、1つ回復するぞ
体力全回復	体力が最大まで回復する。大したもんだ

爆弾はとても便利

4種類ある武器の中で、「爆弾」だけは回数制。ストックがあるだけ、使用(方法はセレクトボタンを押す)することができる。いちおう武器なのだが、武器というよりどちらかと言えば間接武器に近い。特にザコなどに囲まれた時に使うと、一掃できるので便利だ。またボスとの戦いに武器と併用すると、特に威力を発揮する。うまく使えば強い味方となるので、使用する所を間違えないように。

✪わらわらとザコが出てきた時は、踏み潰してやるといい。武器もいっしょに使うとナイス

✪スライムみたいな奴が出てきたら…

✪すかさず爆弾を使うと、スカッとする

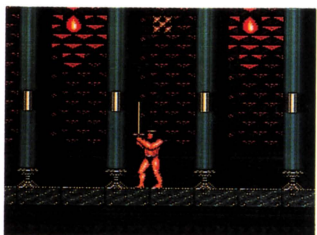
4種の武器

今回は「斧」以外に、「鎖鎌」・「爆弾」・「剣」と3種類使えるようになった。武器それぞれに特徴があるので、うまく使いわけるといい。また、武器は取るごとにレベルが上がるようになった。

鎖鎌	爆弾	斧	剣
遠距離用の武器。斜め攻撃可能	回数制限がある。とても強いぞ	強さは一番だが、当たりにくい	威力はないが、攻撃範囲が広い

3面までのポイントを紹介!

ステージは全部で10面。今回はその中から3面までのポイントを紹介する。おもに説明することは、「各面で特に注意したい敵」「その面の特徴」「各面のボス」ならびに「有効な武器」など。それほど詳しくは説明できないが、少しでも参考になったら幸いである。

○パンプマンは敏捷性が高く、おまけに跳躍力まで高いイカす奴だ

○城内にはさまざまなトラップがあり、城内に徘徊する敵もとても強い

敵を踏みつぶそう

○ボス以外は踏むと倒せる…

○タイミングを覚えて、軽快に進んで行けるようにしよう

2面 滝登り

2面も同じく洞窟内で、1面と違う所は途中に滝があることだろう。滝を登りきるには、同じ場所で横3列に降りてくる、石壁をうまく乗り継いでいけばいい。ただ、列ごとに石壁の降りてくるスピードが違うので、タイミングを見て行かねばならない。この面の出てくる、アメーバー状のスライムみたいな奴には注意。何しろ、踏んでも死なないし、おまけに武器が当たらなくなるからだ。間違っても、踏まないように。ボスはクラドゲネシスという奴だ。

この敵に注意!!

○スライム。踏まないようにしよう

○滝登りはちょっとしたコツが必要になる

この武器がおすすめ

なんてったって、一番の攻撃力は魅力だ

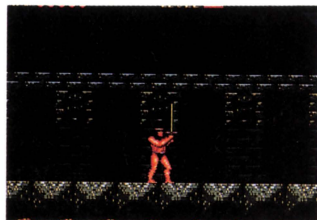
斧

○特に弱点という所はない。だがとても固いので、注意が必要である

1面 洞窟

1面は洞窟内で戦いが繰り広げられる。洞窟内はとても暗く、出てくる敵も気味が悪いものばかりだ。出てくる敵の中で、もっとも注意が必要な敵はパンプマンだろう。コイツは2種類いて、特に紫色をしている奴は、一定の距離にプレイヤーが近づくと回転攻撃を仕掛けてくるのだ。この面のボスは、ドラ・アルコスといい、おもな攻撃方法は体当たりにキック(これが強力)である。

この敵に注意!!

○ローリングパンプマン(仮称)

○じめじめしてて、いかにも「洞窟」という感じ。とても気味が悪い

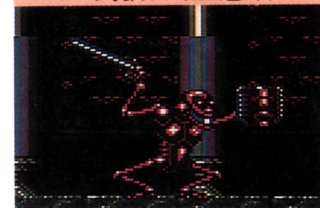
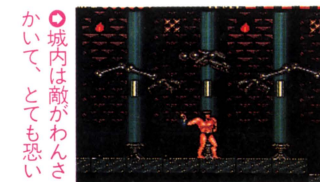
この武器がおすすめ

この面は「剣」が一番いいと思う

○弱点は頭部。主な攻撃はキックである。ジャンプ+アタックで倒そう

3面 城内

3面は城内での戦いが展開される。城内では、いたる所から敵が襲ってくるので、細心の注意が必要になってくる。もし何も考えずに進もうとしたら…、間違いなく君は5分と持たずに死んでしまうに違いない。ここの面で、特に注意が必要な敵はガイコツ兵達だろう。攻撃力が高い上に、動きも素早いのだ。特にあの完璧に近い攻撃と防御には、かなり苦戦をすることになるハズだ。鎖鎌などを使って地道に攻撃をするといい。ボスはアイアンパンクというヤツだ。

この敵に注意!!

○ガードロックス。完璧に近い、防御がコイツの最大の武器とも言える

○城内は敵がわんさかいて、とても恐い

この武器がおすすめ

この武器を使うと、簡単にクリアできる

鎖鎌

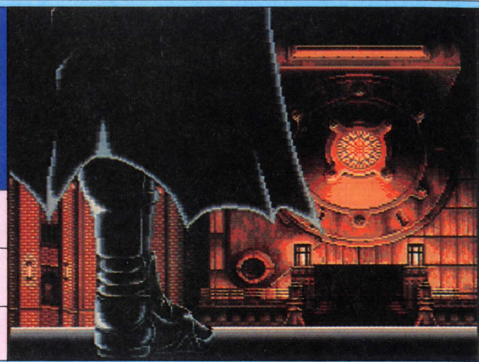
○弱点は体全体。鉄球を振り回すまえに、鎖鎌でビシビシ叩いてしまえ

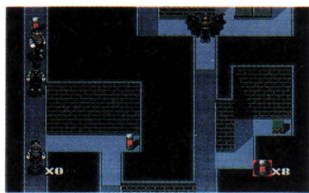
サン電子

ファミコンでは、SEGAのゲームからの移植が多かったサン電子だが、PCエンジンではオリジナルのゲームに力を入れていくもよう。また、今回紹介するバットマンよりも先に「麻雀悟空スペシャル」というゲームが発売されるが、パソコン版の実戦的な麻雀とは違って、お遊び的要素が加わり、工夫を凝らしたものになっている。今後も移植ものに対してのこういった工夫を忘れないでいて欲しい。

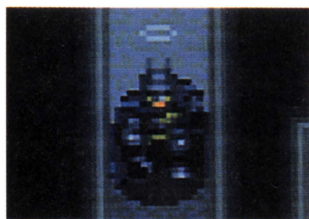
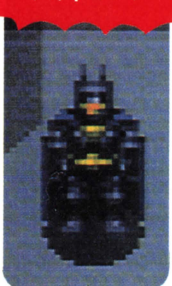
バットマン

ついに全機種を制覇してしまったバットマン。PCエンジン版は、映画のストーリーにそって展開される、見下ろし型のアクションゲームになって登場だ。今回は最初の2つのステージを中心に紹介していくぞ。

9月下旬発売予定	6500円(税別)
アクション	3M
パスワード	――――

ひ弱なヒーロー、バットマン

最近リメイクされて、またもや海の向こうの国で大ヒットした古き時代のヒーロー、バットマン。ただ、ゲームのほうでは、映画の弾丸をも跳ね返すあの強靭さが見られない。単なる人間だからしょうがないが、敵にさわっただけでやられてしまうのは情けないぞ！

さっそうと登場のバットマン。終わりのない戦いが始まる

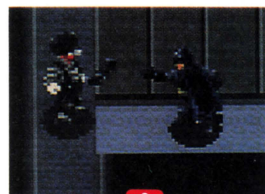
面クリアクション

ゲームは、画面の右下に示された、そのエリアにおける条件を満たせばクリアだ。ただし、最後の1個は、アイテム全部取ってからにしないと、せっかくのアイテムがむだになるぞ。

敵にふれて哀れ昇天

バットマン！

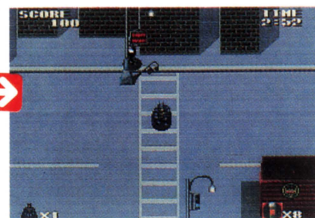
街中にたたずむ正義のヒーロー。その名もバットマン

マルのなかの数字が、この面をクリアするための条件

戦闘アクション

バットマンの唯一の武器はバットラング。これを使って敵をマヒさせ、体当たりして、敵をふっとばすんだ。でも、最初のうちはスピードも遅く、連射もきかないのでとても使いにくい。でも、アイテムを取ることにより飛距離も長く、最大3つまで連射できるようになるんだ。そのためにも普段からアイテムは取り逃さないように。

バットラングを投げて、敵をとめる

そのあと、体当たり

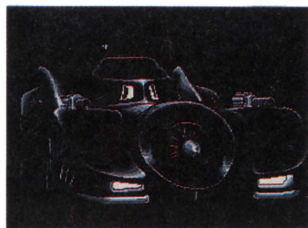
赤信号を無視したためにトラックにはねられてしまった！

バットマンでも車には勝てない

パスワードが笑えるよ

ゲームオーバー時にENDを選ぶとパスワードが表示される。このパスワードはちょっと変わっていておもしろい。というのも、バットマンとジョーカーが右を向いたり左を向いたりするんだ。ちょうど、PCエンジンのドラえもんを思い出してもらえればいいだろう。なかなか、笑えるぞ。

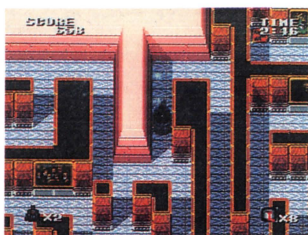
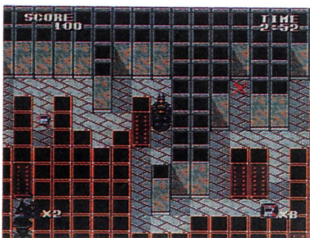
どこかで見たことがあるなぁ

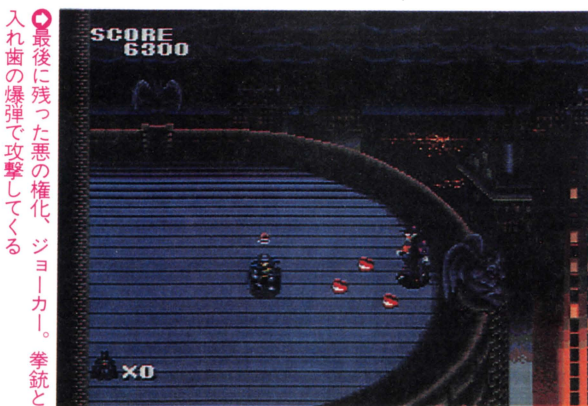
48＋α面を戦い抜け

ゲームは、4つのステージがそれぞれ12のエリアに分かれているんだ。そして、ステージとステージのあいだには、きれいなデモ画面が待っている。しかも、このデモ画面、映画のワンシーンを忠実に描いてあるぞ。また、48面、すべてクリアすると、いよいよ、ジョーカーとの決戦だ。

ゲーム中には登場しないバットモービルもとてもきれい

各面の構成は?

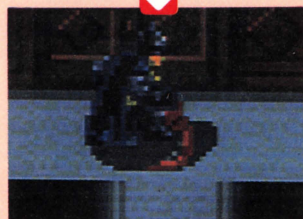
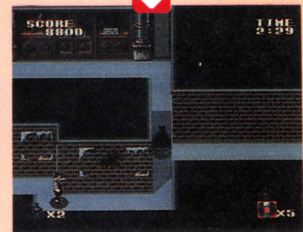
先にも述べたが、ゲームは4つの大きなステージに分かれている。第1のステージはゴッサムシティを舞台にジョーカー一味がバラまいた毒入りの化粧品を拾い集めるんだ。第2のステージは美術館で名画にかけられたペンキを落とす。第3のステージはジョーカーの化学薬品の工場に爆弾をしかける。第4のステージは再びゴッサムシティを舞台に、ジョーカーの作った毒ガス入りの風船を空に放つことが目的なんだ。そして、それらすべてのステージが終わったら、いよいよジョーカーとの対戦が始まる。これは、1対1のアクションシーン。はたして、ジョーカーを倒すことができるか!?

ゴッサムシティ① 拾え拾えッ

美術館。名画のペンキを落とせ

工場。爆弾を置いて爆破せよ!

ゴッサムシティ② 鎖を断ち切れ

最後に残った悪の権化、ジョーカー。拳銃と入れ歯の爆弾で攻撃してくる

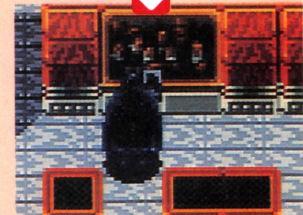
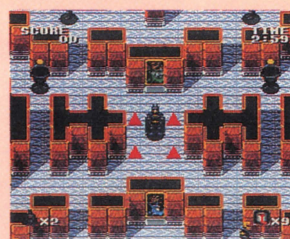
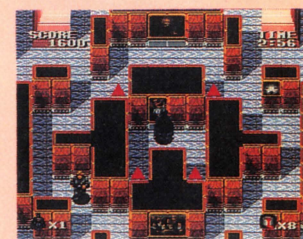
ゴッサムシティ① 化粧品を拾え

まずはゴッサムシティ。ここでは、ジョーカーの一味が街中にバラまいた毒入りの化粧品を拾い集めることが目的なんだ。(そのリアルすぎる動きはどう見ても、駅のゴミ箱で新聞を拾う中年のおじさん)もちろん、途中にはバットマンのじゃまをしてくるジョーカーの手下がいる。この手下どもは2種類いてひとつはマイペースなやつ、もうひとつはバットマンを見つけるやいなや追いかけてくるやつだ。で、このステージでなにがいちばん怖いかといえば、トラップよりもトラック。信号が赤だろうが青だろうが関係なく走っているジョーカー印のトラックに、はねられて死ぬ、といったケースがこのステージでは一番多いだろう。あとは、さして問題はない。

落ちている化粧品を

ちょっとおやじくさい、街の奉仕者、バットマン

あの矢印はなんだろう
矢印にのったら道が開けた

美術館 落書きを消せ!

きれいなものを嫌うジョーカーによってペンキをかけられた名画を掃除するのがバットマンの次なる使命。一枚一枚ていねいに掃除するさまは、モップとバケツを持たせたら完全に掃除のおばちゃんだ。また、この美術館のステージは通路の幅が狭く、同じような道ばかりでとても迷いやすい。しかも、それに輪をかけるようにワープ地点がそこかしこに仕掛けられている。このワープ地点がくせもので、移った先にちょうどジョーカーの手下が待ち伏せていることがあるのだが、瞬時に回避することができない。本当にこれだけは運に頼るしかない。

名画をこんなにして
光りの反射の演出がにくい

どこから、行こうかな

のっけからワープしなくちゃ

タイトー

8月発売のタイトーからのソフトは、下で紹介している『地獄めぐり』。これが業務用からの移植ものなのは先月の記事で紹介した通り。すでに完成した状態なので後は発売を待つばかりだ。その他はまだ発売日未定のものが多いけど『カダッシュ』や『TATSUJIN』、『チャンピオンレスラー』などバラエティに富んだラインナップになっている。業務用の移植がうまいタイトー。ただ、発売サイクルを早くしてェ〜。

地獄めぐり

地獄を題材にした純和風のアクションゲーム。今回、スペシャル珠の術やアイテムリストなどの新情報を公開する。さらに地獄の一丁目から三丁目までの見せ場をピックアップした。地獄をたっぷりと味わってもらいたい。	8月3日発売予定	6600円(税別)
	アクション	3M
	コンティニュー	――――

魔破珠を使いこなせ!!

プレイヤーの武器は、魔破珠と呼ばれるバウンドするビー玉のようなものである。魔破珠は4段階にパワーアップし、どんどん大きくなる。また赤、緑、紫の3種類があり、色によって使える術が全く違うのである。術はレバーを下に入れて魔破珠を撃つと使える。また、魔破珠の色を変えるには、その色のアイテムを取ればいい。

スペシャル珠が決め手

このゲームの難所のほとんどは、スペシャル珠を使うことによってクリアすることができる。しかし、スペシャル珠を使うと魔破珠が1段階パワーダウンするのだ。

◆最初は青い珠で、こんなに貧弱だ

◆これはでかい!! 自分よりでかい

飛炎魔破

◆左右にたくさんの炎が飛んでいく

魔爆破

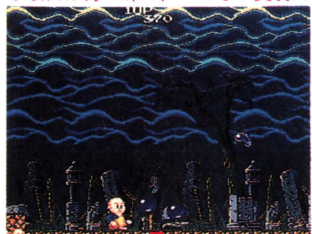
◆珠が爆発して全方向へ飛び散る

滅紫電

◆雷が落ちて画面内の敵にダメージ

アイテムを知れ

アイテムは、画面のいたる所に配置されている。また、隠れているアイテムもあり、それらはプレイヤーの魔破珠を当てたり、術を使うことで出現させることが出来る。なお、隠れアイテムはランダムに出現する。

◆このゲームはアイテムが鬼の様に出現する。敵キャラより多いかも？

御守り	数珠	まが玉
こいつを取ると、得点がアップする	連射能力が最高5連射までアップする	魔破珠のバウンド数がアップする
帝釈鏡	**後光付観音**	**坊主人形**
これを取ると、一定時間無敵になる	バリアが付き、1回だけミスしてもOKだ	これを取ると1UP。とてもかわいいぞ
魔破御守り(赤)	**魔破御守り(緑)**	**魔破御守り(紫)**
スコア10000点と赤の魔破珠が最強になる	スコア20000点と緑の魔破珠が最強になる	スコア50000点と紫の魔破珠が最強になる

前半からの地獄ステージ

このゲームは一丁目から七丁目までの7つのステージとその他に最終ステージが存在する。最終ステージにはあっと驚くイベントが用意されているので、是非ともそこまで行って欲しい。そのためにも、今回はステージ1からステージ3までを紹介しよう。

地獄の一丁目

スタート地点は、地獄の一丁目「荒寺の墓場」である。ここではプレイヤーが全然パワーアップしていないし、最初のステージということでたくさんアイテムが配置してある。それらを残さず取って、ガンガンパワーアップしていこう。また、このステージには地下道が隠されていて、地上と地下の2つのコースを選択することができる。地上は簡単だけど、あまりパワーアップできない。地下は難しいが、5万点の御守りがあるしアイテムもいっぱいあるぞ!!

お墓がたくさんある

幽霊が飛び回る中を突き進む

アイテムが取れない

アイテムがいっぱいだ

隠し通路

アイテムはあちこちで手に入る。どんどん集めながら進んでいこう

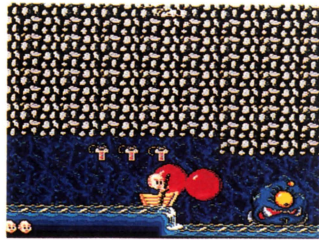
しかし、無敵を使えば

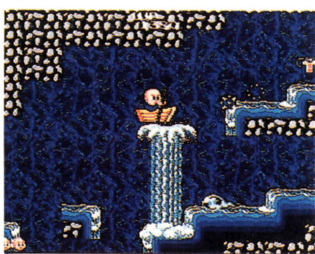
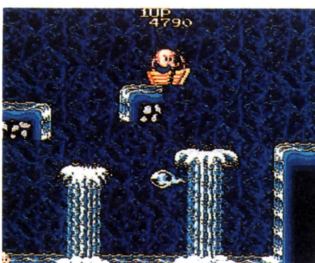
ひとだまに気をつけて渡れ

ステージの最後にある地蔵に触れれば、クリアとなる

地獄の二丁目

地獄の二丁目は「三途の川」だ。一丁目とはガラリと変わって、プレイヤーが小舟に乗って川を進んで行くのだ。舟に乗っていてもなぜかジャンプできる。水柱などを利用しないと進めないところもあるが、慣れれば楽なステージだ。

かわいい小舟にのり登場した坊主。川の流れがないので業務用より楽

1つ目の怪物がプレイヤーを待ち構えている。連射でケリをつけろ!!

水柱が突然出てびっくりだ!!

この小さい魚が強い。名前は飛翔魚、そう、飛翔鮫のパロディだ

タイミングを見て飛び移れ

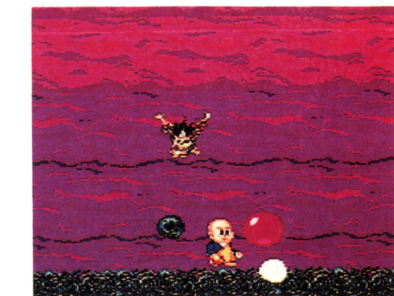
地獄の三丁目

地獄の三丁目は「火炎地獄」である。ステージ前半は、崩れる橋を渡って行く場所や、移動する足場をジャンプで渡って行く場所がある。後半は頭上から亡者が降ってくる場所を進んで行く。そして最後にはボスが待っているのだ!!

この移動床はタイミングがずれていく。自分のパターンを作ろう

ちょっとでもまちがえると即死亡だ。火葬されるので葬式代が浮く？

もたもたしてると落ちるぞー

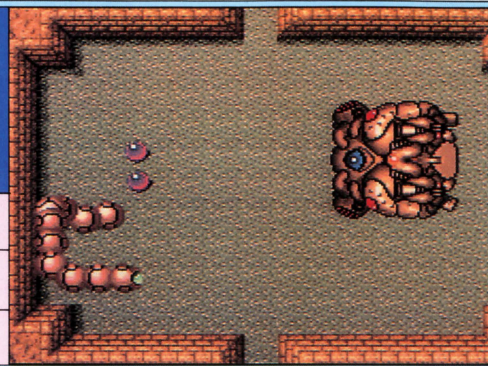
敵キャラもかなり手強くなっている

亡者が次々と降ってくる

UPL

相変わらず、他社と違ったゲームシステムで、新天地を開こうという意気込みが感じられるUPL。キャラが違うだけでシステム的にはみな同じ、というゲーム業界にあっては異端的存在。それが、良くも悪くもメーカーのイメージにつながっている。もちろん、今回紹介する『ゴモラスピード』も「新しく懐かしい」感じがするゲームにしあがっている。いつまでも新しいものに挑戦していって欲しい。

ゴモラスピード

ゴモラくんのかわいらしさと、ウネウネした動きの奇妙さが、ふしぎとマッチしていてミョ〜な味のゲーム。前回はシステム的なことばかりだったので、今回はゲームの応用的な部分を、突っ込んで紹介していこう。

9月上旬発売予定	6500円(税別)
アクション	3M
コンティニュー	――――

食べて囲んで火をふいて

ゴモラくんは体を食べて(?)長くなる。そして、その長くなった体を利用してエサを囲んで食べるんだ。画面中に散らばる全てのエサを食べ、出口へ行けばクリア。でも、敵や敵が出す弾が頭に当たってしまうと一撃で死んでしまう。また、自分で置いた爆弾の爆風に巻き込まれてもアウトだ。こんなゴモラくんの活躍やいかに!?

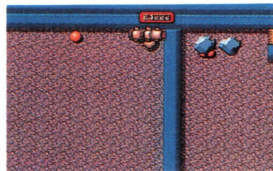
食べたり囲んだり

ゲームスタート時、ゴモラくんは頭しかない。これではエサを囲むことなんかとてもじゃないけどできないし、敵の攻撃も防ぎようがない。そこで、まずは、ゴモラくんの体をつないであげよう。体があれば敵の攻撃も防ぐことができる。でも、体にダメージを受けると、そこから切り離されてしまうぞ。まあ、もう一度つなげばいいんだけれどね。そのあとでエサを囲んで食べるようにするんだ。体は全部つながなくてもエサを囲むことはできるけれど、出口に入ることができない。また、短い体でたくさんのエサを囲むと高得点になるぞ!

まずはある程度体を長くしよう

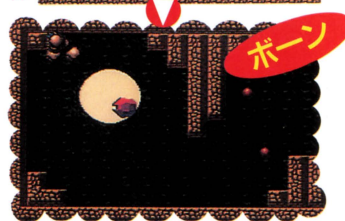
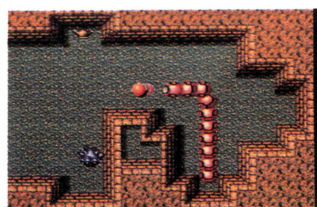
長くなったらエサを囲め

目ざせ! 高得点

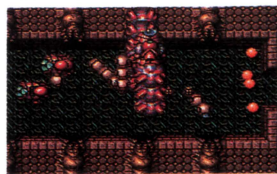
短い体で囲むには、画面の中央で行うよりもむしろ、角を利用したほうがエサに逃げられにくい。また、エサを集めるときにはゴモラくんの頭を使うといい。これで高得点はもらった!

高得点をねらうなら角で!

爆弾と火で攻撃!

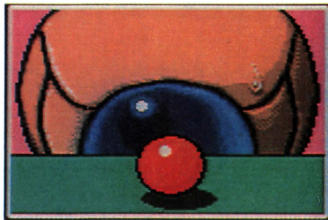
しっぽの先端がある位置(頭しかないときには頭がある位置)に時限爆弾を置くことができる。この時限爆弾が敵を攻撃する唯一といってもいい武器なんだ。しかも、この時限爆弾は敵の大好物。勝手に近くまでよってきて、勝手にマヒしてくれるぞ。マヒした敵はエサと同じように囲むことができるんだ。ただし! 囲んで倒した敵は、復活したときに前とは比べものにならないくらいに強くなっているから注意が必要。また、特定のステージで特定のアイテムを囲むと火を吹くことができる。この火、体が短いときはスピードが遅く、長くなるにつれてスピードが速くなるぞ。時限爆弾よりもずっと使いやすいけれど、狭いところで無意味に火を吹くとその爆風に巻き込まれやすい。

爆弾は敵の大好物

近くにいる敵は爆風にまきこまれてマヒしてくれるゾ!

あるアイテムを囲むとこのように火を吹くことができるようになる

爆弾の置きかた

爆弾はしっぽの先(頭しかないときは頭)に置かれる。そこでポイントとしては、体を切られながら置くということ。これは、敵が多いときには特に効果を発揮する。というのも爆弾が障害物になり敵を足止めできるし、確実と言ってもいいくらいに敵をマヒさせることができるんだ。これをマスターしておかないと先の面に行ってからとても苦労することになる。

切られても切られても、爆弾を置き続けるんだ

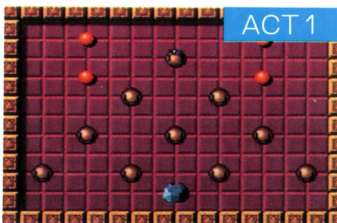
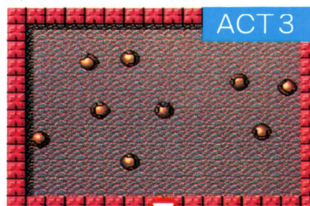
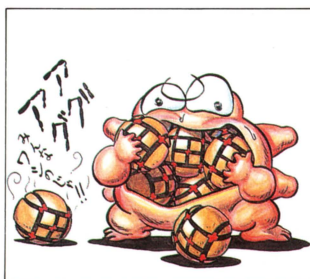
こんなステージがまっている

ゴモラくんを待ち受けるのは全部で25のステージしかない。もちろんその中には、スイスイとクリアできるものから、1日中トライしてもクリアできない複雑なものまでバラエティにとんでいる。しかも何ステージかごとにボスもいるから、たった25ステージといえど、かなりやりがいがあるぞ。

ボスを倒したあとにはこんなにかわいいデモ画面がまっているぞ

まずは小手調べ

ゲームスタート時は誰でも楽にすすむ。敵の数は少ないし、画面もせまい。しかも、ゴモラくんを圧迫するような障害物も見当たらない。だからといって、なめてかかると痛いめにあう。まずはじっくりと一面一面丁寧にクリアしていこう。前のページで述べた高得点の出しかたを試すのもいいし、爆弾の置きかたについて考えるのもいい。とにかく、ムダに死なないこと。また、ACT3はボーナスステージになっていて、1UPが隠されているから、今までに失ったゴモラくんを補充しておこう。

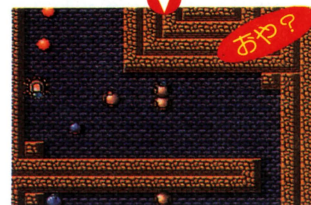
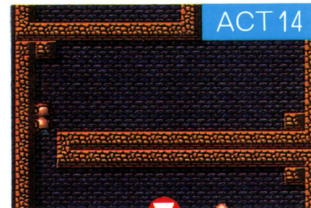
一見、敵がいないようでとっても簡単そうなのだが…

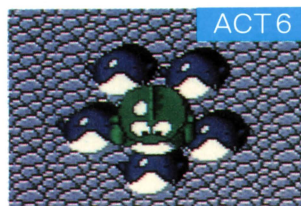
適当に囲んだら床下から敵がでてきた。実際の虫みたい…？

これからゲームがはじまる、といった感じがしてとてもGOOD！

地形も敵もいじわる！

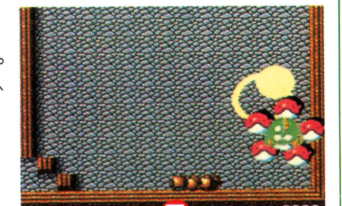
ゲームも中盤にさしかかると、敵の数も増えてくる。いや、単に増えただけならさして問題はないのだが、それに加えて地形も複雑になり、敵に味方しているとしか思えないほど。例えば、一定の場所に行くと別の場所にワープしてしまい戻るに戻れない、といったことがよくおこる。もっとも、慣れてしまえばまったく問題はないのだが…。それと、別にワナといったワナもなく、マップも真っ直ぐ、しかも最初のうちに体も全部そろうので見た目に簡単そうだ、というところはどこかに、敵が潜んでいる可能性が高い。

これより先に行こうとすると…

こんなところにワープしたゾ

こんなに狭いところを埋めつくすほどの敵の数。どうしたらいいの？

ボスもいるゾ

ボスは、倒しかたにちょっとしたコツがあり、ただやみくもに攻撃していてもやられてしまうのがオチだ。ACT6のボスを例にとると、まず、爆弾をつかって中心にいる本体にダメージを与え、マヒしているうちにまわりをまわっているやつを囲むんだ。ただし、欲張らないように！

これが最初に出会うボスだ。見た目のかわらしさにだまされるな！

ぎりぎりまで近づいて爆弾を置いて、敵をマヒさせせよう！

マヒしたら、急いでボスのまわりのヤツを囲んでやれ！

INNER EYES

オメガファイター

PCエンジン参入第1弾があの名作「アトミックロボキッド」、残機をお金代わりにアイテムを買うというたところが新鮮だった。そして、第2弾がこの「ゴモラスピード」。これだけとっても、みんな、不思議な魅力をもったゲームばかりのUPL。（そういえば「忍者くん」もここだった。）そして気になる第3弾は……各ステージがそれぞれ巨大戦艦の一部になっていて、得点のシステムが変わっていた、バリバリのシューティングゲームの『オメガファイター』……の予定だったのだが、残念なことに発売中止になってしまった。（そういえば、先に予定されていたメガドライブ版も発売中止になった。）思えば、本誌5月号のカレンダーに名前があがってから、わずか4カ月の淡い期待だった。しかし、UPLは読者の期待を裏切ったままにはしない！　開発部の藤沢さんの話では、「現在、業務用からの移植を予定していますので、期待していてください」とのこと。まだ何が発売されるのか全然わからないけれど、もしかしたら、あの激ムズの横スクロールシューティングゲーム「ムスタング」や、前号で書いた業務用がのびのびになったあのゲーム、はたまた脱衣麻雀の「ウラシマ麻雀」をちょっとアレンジして「ウラシマ麻雀マイルド」とか、意表をついて「NOVA2001」なんて懐かしいゲームを出してくるかもしれない。まあ、あれこれ思案してもしょうがないか。でも、なんかみんなマイナーだなあ……。

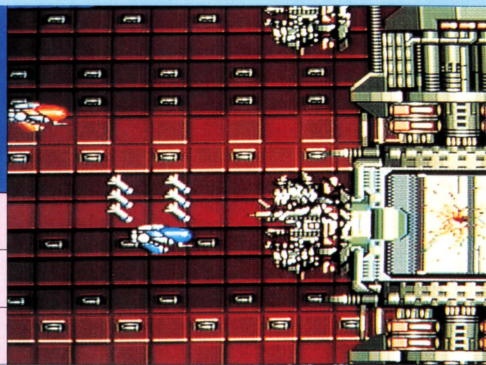
画面は業務用のもの。連射が嬉しかった

日本テレネット

アイドルものやオタクアニメものゲームならおまかせ、と思われていた日本テレネットに異変が起きた!? 定番と化しつつあるヴァリスシリーズはともかく、新作シューティングにはなんとビジュアルシーンがない。おまけに麻雀ゲームと、なにやらひと味違った要素を取り込もうとしているようだ。しかし、「LEGION」のパッケージイラストが加藤直之氏だったりして、意外と内情は変わっていないのかもしれない…。

LEGION

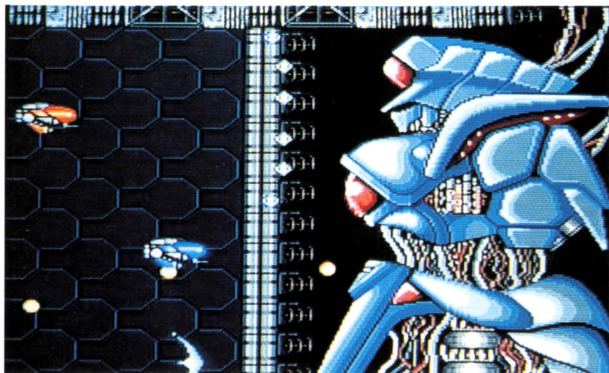
広大な宇宙支配をたくらむ邪悪な皇帝を倒すため、連邦軍は立ち上がった。横スクロールの定番的このゲーム、ビジュアルシーンはいっさいなし。マルチシナリオマルチエンディングで2人同時プレイが可能。

9月21日発売予定	6780円(税別)
シューティング	CD-ROM
コンティニュー	―――――

CD-ROM時代のシューティング

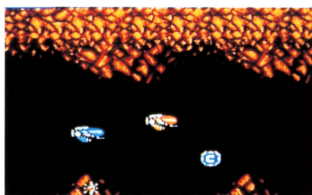
横スクロールのシューティングゲームといえば、今ではPCエンジンではめずらしくもない。LEGIONは、そんな状況下で発売されるわけで、それなりの味付けがされているようだ。まず、CD-ROMの特性を生かして、各ステージの冒頭では英語のナレーションが流れる。そして、ステージの進行ルートをある程度選択できるようになっており、これがこのゲームの大きな特徴のひとつになっている。さらに、各ステージを構成するグラフィックにもCD-ROMの容量を惜しみなく使い、緻密に描かれている。

グラフィック重視

LEGIONでは、とにかくグラフィックに重点を置いて、ただのシューティングから脱却をはかろうとしている。ハデな巨大ボスが、グネグネとアニメーションしたりと凝っている。また、その他のメカに関してもTVアニメタッチのデザインで、シューティングステージを構成している。自機デザインのみ、マニア層に人気の高い加藤直之氏が担当している。

⇧ギーガー調のエイリアンが動く

⇧巨大なボスキャラは今やシューティングの常識! ハデな攻撃で悩まされる

武器選択の自由

このゲームでは、自機の攻撃兵器を3つの中から選択できる。とはいっても、いつでも自由に変更できるというわけではなく、敵を倒して手にはいるアイテムの色の変化で変わるのだ。それぞれの武器は、パワーアップアイテムを取ることによってパワーアップしていく。また、自機の装備にミサイルが加わるアイテムや、シールドアイテムなどもあり、ゲームの進行を助けてくれる。最初に装備しているのは貧弱なバルカンのみ。

⇧敵を倒して手にはいる武器変換アイテムは、3色に変化している

バルカン
最初は単発でとてつもなく弱いが、レーザーにパワーアップすれば貫通する

ホーミング
敵を追尾するとても便利な武器。初期はこれを装備しておくことをすすめる

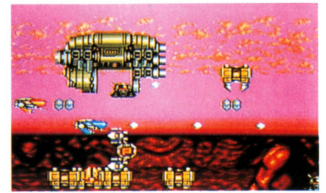
ワイドショット
破壊力は低いが、弾が大きく、多方向に同時発射されるので死角が少なくなる

困ったときには特殊攻撃

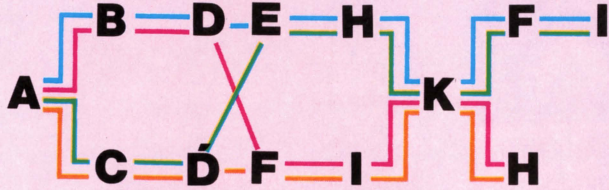
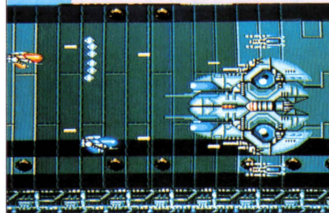
今回は紹介できなかったが、実際は、ここで紹介した武器での攻撃の他に、特殊攻撃が加わる予定だ。特殊攻撃は、ゲームの進行によってできる攻撃が違っているんだけど、ピンチになったとき一発逆転に使えるはずだ。特殊攻撃には、味方を呼ぶ援軍要請、味方の援護射撃を要請する間接攻撃、そして画面中の敵をすべてに大きなダメージを与えるヘヴィボムの3つがある。これらのバラエティに富んだ特殊攻撃が、実際はゲームの大きな特徴のひとつとなるはずなのだ。特殊攻撃の詳報は、次号以降でお知らせできるだろう。

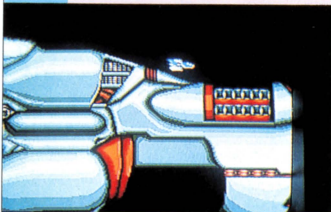
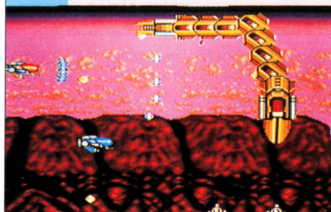
 ※画面は開発中のものです。

ルート選択の自由

ＬＥＧＩＯＮの最大の特徴ともいえるステージ通過ルートの選択は、下図のようになっている。ステージAをクリアした時点で第一の選択。そしてDあるいはD'エリアのクリア時に2回目の選択ができる。ステージKについては、必ず通過しなくてはならない。ステージK通過後は、以前にステージHを通過してきた場合にはステージF－Iに、ステージＩを通過してきた場合にはステージHへと進むことになる。つまり実際に選択できる場所は2カ所のみで、進行ルートは4つ存在するというわけだ。それぞれのルートには、一長一短があるので、自分の能力に応じた最適ルートで突き進むことになるだろう。今回は、まだ開発途中の各ステージをすべて紹介しておくので、プレイ状態をイメージしてみてほしい。

いろいろな星をまわって宇宙に平和を取り戻すのがヒーローの使命

4つのステージルート

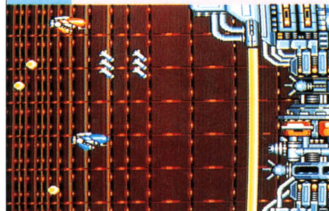
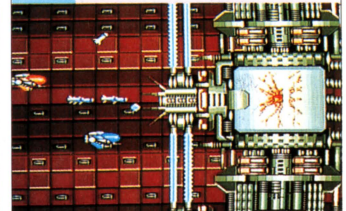
A ＝ B ＝ D－E ＝ H ＝ K ＝ F ＝ I
A ＝ C ＝ D'－F ＝ I ＝ K ＝ H

A 最初だけあって簡単なステージ。宇宙から空洞惑星へ

B 降り注ぐ流石を破壊しつつ最後は人工恒星をたたきつぶす

C Ｒ－ＴＹＰＥなどでおなじみの巨大空母。これ自体がボス

D ステージＣからくれば砂の惑星。砂の中からも攻撃がある

D' Ｄと同じ場所だが、Ｂの恒星を破壊されたため氷の惑星に

E 帝国軍すら近づかない異性物の巣。ボスがぬめぬめ動く

F ここは衛星要塞の外壁。敵の攻撃も激しく難易度は高い

H 要塞化した戦艦ドック。ボスは下半身未完成のジオング？

I 敵要塞内が舞台。エネルギー炉を破壊するＳＦものの定番

K ここは最終ステージなのだが、倒すべきものがまだある

INNER EYES

雀偵物語

ＬＥＧＩＯＮと同時進行みたいな感じで制作が進められているのがこの雀偵物語だ。失踪した少女の行方を求めて探偵が捜査を進めていくというストーリーなんだけど、情報を得る手段がなんと麻雀。なぜだか次々と女の子と麻雀をするはめになる。そして、勝てば女の子がぬ…脱がない…。勝っても女の子から捜査に関連した情報をもらえるだけ。対戦する女の子たちは、それぞれが個性的で、顔の表情や動作がみるみる変わる。それに、当然ながらしゃべる。普通のアドベンチャーゲームでもとおるようなゲームシステムの麻雀！

行方不明になった姉を探している

でもやっぱり麻雀なわけね

勝呂小織	榊弥生	天城真理子	シェルビー　ノートン	神崎鏡子	神代美依
水泳部のお姉さん。しぐさがかわいい	テニス部のお姉さん。白いウェアがまぶしい	新体操部のお姉さん。怒った顔がいい表情	留学生のお姉さん。外人も麻雀やるのね	この方は先生。アダルトな雰囲気ですね	考古学を研究している。メガネがかわいい

フェイス

フェイスには2つの顔がある。ひとつは「はにいいんざすかい」に代表されるかわいいキャラクタ路線。そしてもうひとつは「麻雀学園」のようなアダルトっぽいゲーム路線だ。キャラクタ路線では、「はにいおんざろーど」と「不思議の夢のアリス」、アダルト路線では「琉球」の発売が決まっている。今回はそのキャラクタ色の濃い方のゲームを詳しく紹介。アリスの動作とかに制作者の趣味がうかがえるようだ。

不思議の夢のアリス

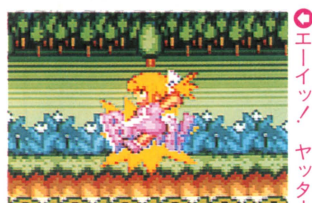
アリスがスカートにもかまわず飛びまわるこのゲーム。そんなかわいいキャラクタが目的で買おうと思っている人も多いのだろうが、このアクションは激ムズ。見かけにだまされてはいけないといったシロモノだ。

11月発売予定	6400円(税別)
アクション	3M
コンティニュー	―――

ゲームバランスは合格点

本の世界のマモノに捕まっているお姫さまたちを助けるために、童話好きの少女アリスはがんばっちゃうぞ。5つのステージには、それぞれのステージの最後にシンデレラや白雪姫がつかまっているんだ。アリスは得意のジャンプや大声でマモノたちと戦うのだ。

見チャイヤッ!

エーイッ! ヤッター

つかまったお姫さまを助け出せ

メルヘンな背景

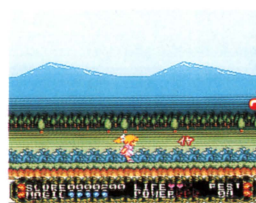
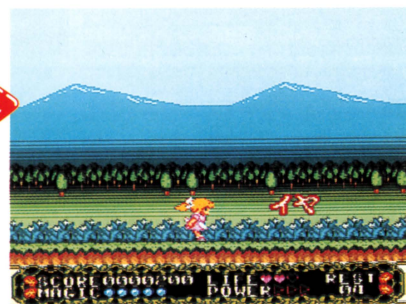
このゲームの舞台は、童話の本の中とあって背景も絵本みたい。絵本の挿し絵のような景色だとか、お菓子の家なんかが建っていてとてもなごやか。1ステージは、3つのエリアに分かれていて、同じような構成要素の背景になっているんだ。でもこのゲーム、雰囲気とは裏腹に、けっこうハードなアクションゲームだから気をつけて。

色がディズニーアニメみたい

お菓子の家にいるのは魔法使い?

悲鳴でアタック

アリスの得意技は大声。「イヤー」と、大きな悲鳴をあげて敵を倒しちゃう。この声は、ボタンを押し続けることで、いわゆる溜め撃ちができるのだ。ボタンを押してすぐ離すより、長く押しておいた方が大きな声が出て、敵をなぎ倒せるってこと。ただし、限界を越えて溜めすぎると、息切れしてしばらく動けなくなるから気をつけないといけない。限界のゲージは、アイテムを取ることで増えるけど、1エリア限りで、つぎのエリアではまた最初に戻ってしまう。

悲鳴で敵を倒せちゃうなんて…

ちょっと溜めただけじゃ小さな声しか出ないけど、おもいきり溜めればでっかい声が出る。息切れしないように

ジャンプアタック

アリスのもうひとつの技は、ジャンプアタック。ぴょーんと跳んで、着地地点の敵をお尻でふみつぶすという豪快な技…。はしたない技だけど、攻撃力は溜めない声よりも強力だし、ボス戦ではこれが有効なんだよね。

ボス対決にはこれがとっても便利

魔法だって使える

普通の世界では普通の女の子のアリスだけど、この世界では魔法だって使うことができるんだ。魔法の使用回数は決まっていて、これはアイテムを取ることによって回復する。でも、最初からいろんな魔法が使えるわけじゃなくて、最初はレッドマジックだけしか使えない。攻撃や各エリアをクリアするのに便利なアイテムは、ステージクリアしたときにお姫さまからもらえるんだ。魔法が増えれば各エリアのクリアもぐんと楽になるはずだよ。

↑RUNボタンで魔法を選択する

↑魔法の回数はやっぱりアイテムを集めるわけよ

レッドマジック

この魔法を使えば見えないものが見えてくる。アイテムを取るにはこれが不可欠

↑普通だと敵だけしか見えないけど

↑レッドマジックでこのとおり

ブルーマジック

この魔法を使えばより高くジャンプできる。真上にスクロール場所では便利

↑ぎりぎりじゃないと跳べないけど

↑ラクラク跳べちゃうんだな

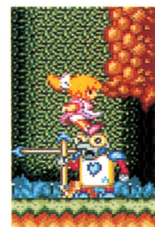
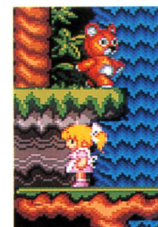
カワイイ敵キャラ

アリスの敵は、憎っくきマモノなんだけど、なんだかひょうきんなやつばかり…。かわいい格好をした敵がちょこまかおかしな動作をするからまたカワイイ。でもこのゲーム、やっぱりハード。こんなカワイイ敵と思ってあなどってはいけないぞ。爆弾を放ってきたり、自分の首を飛ばしたりしてほんとうはちっともカワイくない。

↑突然飛んでくる。なんだかドラキーみたいなんだよね

↑アライグマさんは爆弾を放ってくるからキライだーい！

↑アリスのじゃまをする敵だけど、憎めない格好のやつばかり

↑このクマさんなんと首を飛ばしてくるのだ

↑トランプの兵隊さんってけっこう強いのね

ボスもカワイイ？

各エリアの最後に登場するボスも一見すると童話に登場してきそうなかわいいやつら!? でも実際はとても固いし攻撃もハデなやつらだ。しかも中にはジャンプアタック以外受け付けないようなのもいるから、攻撃の隙間をぬって跳ぶしかない。

↑ハロウィンに出そうなオバケだな

↑ダメージを受けるとひょうきんになる。カチカチワニさんなのかな？

↑その名は「あぶないピノキオ」…

INNER EYES

最新ソフト情報

このほか、「はにいおんざろおど」と「琉球」は、かなり対象的なラインナップ。冒頭でふれた2つの顔という部分について、フェイスの人に話を聞いてみた。フェイスでは、やはり編集部の予測どおり、年少者向けのはにいやアリスに対して麻雀学園路線の琉球を年長者向けに発売することにしたとのことだ。今後も、幅広い年齢層に向けてソフトを発売していきたいという意向で、麻雀ものも今後も出したいという希望はあるようだ。しかし、日本電気ホームエレクトロニクスがそういった脱衣もののソフトの発売を認めていないということから、脱衣シーンが消えることは間違いなさそう。

また、「サイバークロス」につぐ武装刑事シリーズの「クロスワイバー」も制作進行中。どちらかというとキャラクタもの路線に位置づけられる前作がどう変わるかが見もの。

琉　球

↑ヒマつぶしにはもってこいかな？

はにいおんざろおど

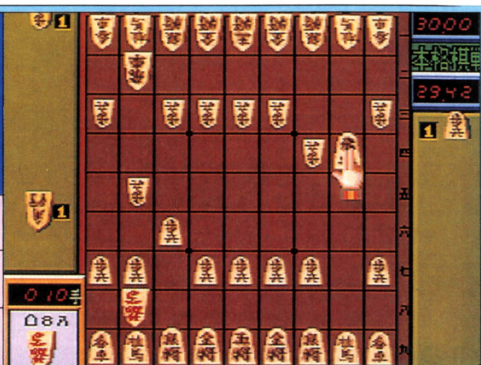
↑かわいいんだかなんだか…

ホームデータ

関西的ノリの脱衣麻雀などのアーケードゲームで実績を作ってきたのが、この『ホームデータ』だ。この「将棋　初段一直線」がPCエンジンへの参入第1弾となり、さらに第2弾として「ホームデータの囲碁」（仮称）も用意されている。将棋と囲碁というラインナップで、アダルトユーザーむけのソフトに重点をおいていることがうかがえる。はたしてPCエンジンに新風を吹き込むことができるか？

将棋　初段一直線

PCエンジンに初の将棋ソフトが登場。その名も「将棋　初段一直線」だ。タイトルからもわかるように、初段を目指すのが目的。さらに日本将棋連盟から正真正銘の初段認定証ももらうことができるシステムもあるのだ。

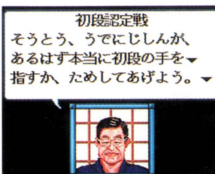
8月10日発売予定	6700円（税別）
将棋	2M
―――	―――

段位戦で認定証がもらえる

ついにPCエンジンにも将棋が現れたのだ。将棋の指し方は知らなくても、将棋というゲームそのものを知らないという人はいないだろう。それ程ポピュラーなゲームなのだ。そして今、大人気のシミュレーションゲームも、もともとは将棋の発展型と考えてもいいだろう。古くて新しい超頭脳ゲームそれが将棋なのだ。

ウ〜ン、日本的なグラフィックだね

初段認定戦

このゲームの一番のウリといえるモードが初段認定戦だ。この初段認定戦に勝てば、日本将棋連盟発行の正真正銘の初段認定書を発行してもらえるのだ。メディアミックスもここまできたのだ。今まで腕には自信がありながら、自分の腕のランクがわからなかった人なんかはこのソフトで自分の腕前をはっきりさせることができるだろう。がんばってくれ。

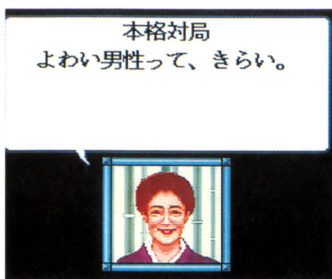
腕に自信がなくても挑戦してみよう。それが上達への近道

目指せ初段免状!!

本格棋戦

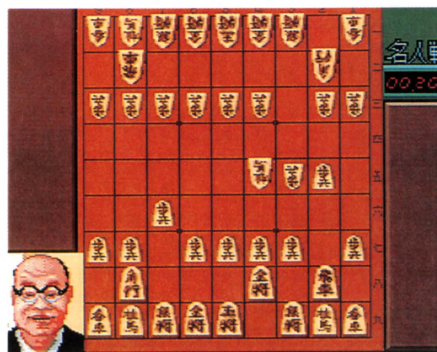
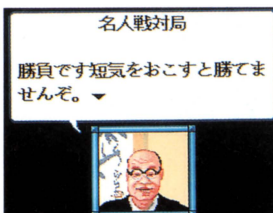
将棋をおぼえて自分の実力を試してみたいな、なんて考えている人にピッタリなモードが、この本格棋戦だ。6級から4級までのランクが設定されていて、そろそろ初心者からの脱皮をはかっている人むけだ。各ランクごとに制限時間が設定されているのが特徴。

オバサンだとナメていたら…

この画面からもわかるように本格棋戦は6級〜4級むけの設定だ

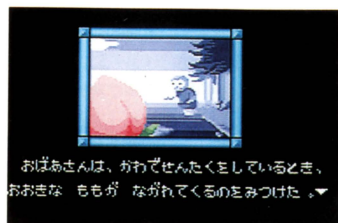
オバサン、そ・こ・ま・で・いう

名人戦対局

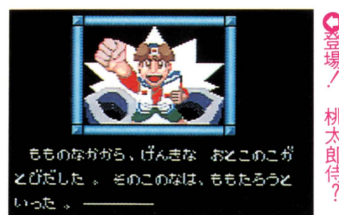
初段認定戦にも簡単に勝てるようになった人は、この名人戦対局に挑戦しよう。この名人戦対局は時間無制限だから、じっくり考えてから指すことができる。しかし逆に、相手の制限時間も無制限なため、待ち時間もかなり長くなることもある。短気な人にはむかないかもね。

制限時間なしなのだ

大山15世名人がモデル

時間無制限だから短気をおこすと勝てないゾ

初心者モードが楽しいゾ

本当に将棋をおぼえたばかりの人のために用意されたのがこの桃太郎モードだろう。子供むけということだが、大人がやってもけっこう楽しめる。相手の思考パターンの弱さは、やっぱり子供むき。

桃太郎の物語がモデルになっている

物語じたての将棋なのだ。ゲーム自体には関係ないが笑えるゾ

登場！ 桃太郎侍？

対局相手は鬼

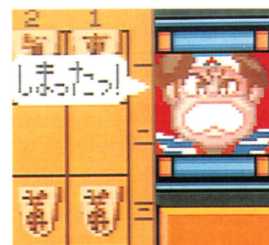
この初心者モードは『将棋桃太郎』と名付けられただけあって、対戦相手がすべて鬼なのだ。村の財宝を奪った鬼を追いかけ鬼ヶ島に乗り込んだ桃太郎の前に立ちふさがる4匹の鬼たち。旅の途中でお供になった、犬、猿、雉の助けを借りて鬼どもを将棋で退治し、村の財宝を取り返すのだ。鬼は全部で4匹登場するが、それぞれ微妙に将棋の指しかたが違う。はたして桃太郎は、村の財宝を取り戻すことができるのだろうか？

ひとつ、人世の…じゃなかった

ド〜ンと勢揃いした鬼の皆さん。全員やっつけて宝を取り戻すのだ

ユーモアたっぷり

普通カタいイメージがある将棋をいろいろなユーモアを盛り込んでやわらかいイメージに仕上げたのが、この将棋桃太郎モードだ。腕に自信のある人なんかには、つまらないかもしれないが、実際やってみるとけっこう遊べるはずだ。

ゲゲ〜、これはラ○ちゃんでは？

大きな失敗を犯したりすると、こんな表情になる

お供は辛い仕事だ

アイテム？ きびだんごを集めろ

なんと、将棋にアイテムを取り入れてしまったのも桃太郎モードの最大の特徴だ。自分が駒を進めるときびだんごが現れる場合がある。このきびだんごを集めることによって、いろいろな技を使うことができる。その技のひとつが実際の将棋でも最大のウル技といわれる「待った！」である。他にも「猿に聞く」、「盤面入れ換え」などの技を使うことができるのだ。

現在使える技などが表示される

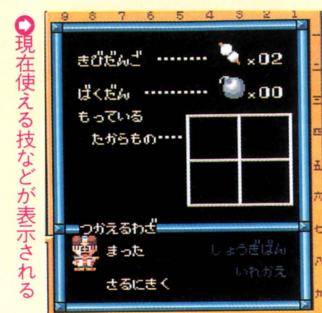
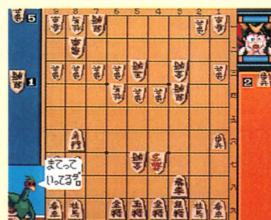
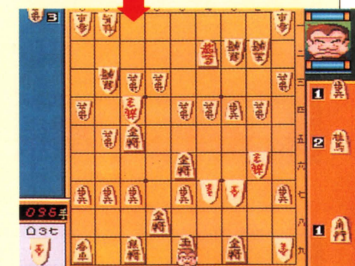
しまった、ここは…

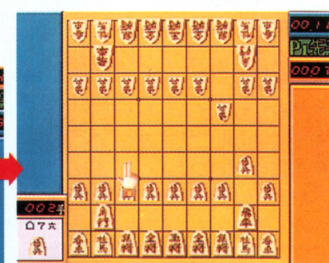
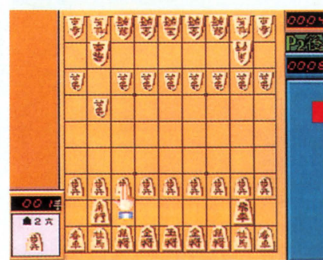
これが必殺「待った」なのか！

猿に教えてもらってる人間とはね〜

猿さんの教えに従うしかないのだ

2P対局も、もちろん可能

いくらコンピュータの思考パターンが人間に近いといっても、やはり人間の思考パターンとは微妙に違う。やっぱり将棋は人間相手じゃないとダメだと思っている人には、ちゃんと対戦モードが用意されている。友達と2人で将棋を楽しむ場合もこれでOKだね。そして最大のメリットは絶対に駒の紛失がないことだ？

この画面で対戦モードを選ぶのだ

相手が指し終わって、自分の番がまわってくると…

画面がくるっと回って、どちらのプレイヤーにも見やすいのだ

インテック

インテックと聞いてもピンとこない人のために予備知識としてどのような会社なのか紹介しておこう。この会社は昭和39年に設立され、平成2年3月31日現在では富山市を拠点として資本金約171億円、株主数4494名、従業員数2286名というかなり大きな企業なのだ。もともとゲームソフト開発より、コンピュータによる情報処理、高度通信サービスの提供が主である。ゲームがメジャーではないとはいえ、侮ってはいけない。

ザ・プロ野球

前号紹介時より多少変更が加えられた。今回は内容について少し掘り下げて紹介しよう。	10月5日発売予定	6800円(税別)
	野球	CD-ROM
	バックアップメモリ	――――

画面がちょっと変わった

前号でも紹介したこの野球ゲーム。バージョンアップして多少画面に変更があった。タイトル画面とオープニングデモがそれである。ゲーム内容は変わったわけではない。

さて、この野球ゲームは実名で12球団が登場するというのがウリである。これは前号までに紹介してきた通りだ。今回はプレイ方法について少し触れてみよう。

○タイトル画面はガラリと変わって、ロゴがにじみ出るように現れるのだ

○たとえアクションが苦手な人でも他のモードを選べば指示だけでOK

○モードは3種類。ペナントモードは2カ所でバックアップできる

今年の意気込みが聞ける

仮にキミがこのソフトを手に入れたとしよう。ペナントモードで自分のチームを選択し、ゲームを始めようとすると、突然チーム監督が現れる。そして生の声で今年の抱負を話し出すのだ(あんまり声は似てないが…)。全12球団もれなくこの語りが入っている。もし手に入れたなら一通り見てみよう。一見の価値あり。

○たとえ現実の状況が優勝にほど遠くても、これはあくまでゲーム。素直な気持ちで受け止めたい

デモは日本シリーズに変わった

前号を読んだ人ならわかるだろうが、一番変貌したのがこのデモだ。以前はモノクロの意味不明の試合だったが、なんと新バージョンは'89年度の日本シリーズになったのだ。さらに生の声で実況中継もされる。しかも巨人ファン以外は辛過ぎるんだよな～これが。

1989年 10月 29日
藤井寺

プレイは手軽?

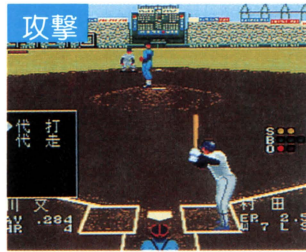
このゲームにはアクション、シミュレーション、オートの3種類のプレイモードがある。アクションはいわゆる『ファミスタ』タイプで、自分で選手が操作できないと野球ゲームをやってる気にならないという人向けだ。しかしこれが苦手という人もいるはず。そんな人にシミュレーションモードがある。作戦の指示を与えるだけですむわけだ。しかしそれすらも面倒という人のためにオートまである。コンピュータが全部やってくれるのだ。もはや介入の余地はない。

○コマンドは左に表示される

守備

○これ以外にも指示が可能だ

キミの手で優勝だ!

○ひいきのチームが実際不調でもキミ次第で優勝気分は味わえる。何しろそっくりなのだから

パック・イン・ビデオ

前号に引き続いて紹介する『ダイ・ハード』もそうだが、パック・イン・ビデオは映画やテレビなどの版権を扱ったゲームソフト(PCエンジンに限らず)が多い。これはその会社名からわかるようにビデオの企画制作もやっているからだ。ただ残念なことに同社に限らず今まで出た版権ものはあまり評価が高くないものが多い。ビッグタイトル=名作ゲームはなかなか難しいようだ。ここは一つ頑張っていただきたい。

ダイ・ハード

ビデオレンタルで爆発的ヒットを遂げたアクション映画『ダイ・ハード』。その同名ゲームの続報だ。	9月28日発売予定	7200円(税別)
	アクション	4M
	コンティニュー	――――

超高層ビルをのぼるステージ構成

ビデオデッキを持っている人だったらほとんど知っているというタイトル『ダイ・ハード』。前号に引き続いて今回はそのステージ構成に触れてみよう。

映画では高層ビルの30階から屋上までを中心にしていたが、ゲームの方はひたすら上へ進むようになっている。

全10ステージはズバリ次の通り。

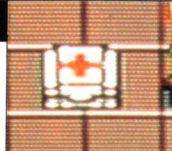
①日本庭園　②池
③地下通路　④機械室
⑤オフィス　⑥工事中エリア
⑦ダクト　⑧給水室
⑨コンピュータ室⑩屋上

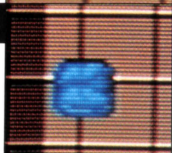
ひたすら敵をなぎ倒し、ガンガン突き進むものと思っていいだろう。なおボスは3体登場するが、どのステージの最後に現れるかはやってみてのお楽しみ。

マシンガン掃射

●主人公・ジョンは最初武器を携帯していない。手に入れたら有効に使いたい

素手のジョンの必須アイテム

救急箱
このアイテムを取るとライフメータが全回復するのだ。

マシンガン
連射可能な武器アイテム。これさえ手に入れれば楽なもの。

ジャケット
これを取ると全回復する上にさらにライフメータが増える。

ライフル
マシンガンより威力は大きいのでボスクラスの敵に使いたい。

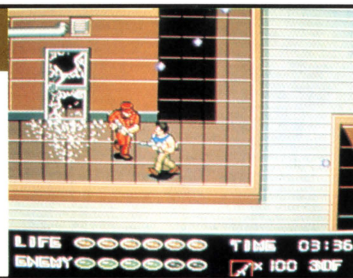
ステージ1　日本庭園

舞台となる高層ビルはナカトミコーポレーションという日本商社のものだということをキミは知っているだろうか。だから米国であるにもかかわらず日本庭園からはじまってしまうのだ。ちなみに映画ではこんな場所はなかった。

ステージ2　池

一転してアマゾンの奥地で迷ったか、ベトナム戦争に巻き込まれたかと思うような池のステージ。映画ではこんな場所で戦ったりしなかったが、そこはゲーム。面白ければ何でも入れるというこの姿勢が大切なのだ。

ステージ5　オフィス

ゲームも中盤。高層ビルの内部はテロリスト(映画では本当は強盗だったのだ。余談)の巣。特にオフィスは入り組んでいるので、うかうかしてると出口を見つける前にゲームオーバーもあり得る。マップを覚えることだね。

ステージ7　ダクト

このステージはまさに一方通行。逆戻りは許されない。とにかく出てくる敵をこまめに1人ずつやっつけていけば良いわけだ。映画のように格好良く「いくぞ！」と突っ走ったところでハチの巣にされるのがオチというものだ。

ステージ8　給水塔

ゲームも終盤。通路が狭いのがこのステージの特徴だ。敵も広範囲にわたる攻撃を仕掛けて来るので、「殺られる前に殺れ！」を合言葉に突き進もう。とにかく敵が現れたら迷わず殺す。これがクリアの鉄則だ。

OTHER MAKERS

さて、その他のメーカーの動きをお伝えしよう。最近、スーパーファミコンの話題にゆれているゲーム業界だが、そんなことはおかまいなしにPCエンジンにまた新たなサードパーティが増えた。今号ではこの参入したばかりのライトスタッフの『アルシャーク』をはじめとして、アイ・ジー・エスの『トリッキー』、メディアリングの『ゼロヨンチャンプ』の紹介だ。このページを読むことなくして最新情報を得ることは不可能。

ライトスタッフ

アルシャーク

設立されたばかりの会社、ライトスタッフがPCエンジンに新規参入。ひっさげてくるゲームはスペースオペラロールプレイング、その名も『アルシャーク』だ。このゲームはパソコンゲームで評価の高い『エメラルドドラゴン』のゲームデザイナー、飯淳氏とキャラクタデザイナー、木村氏が参加して、パソコンと同時に開発が進められている。戦闘時にシミュレーション形式を取るというこのRPG、はたしてその完成度は如何に？

『エメラルドドラゴン』は評価が高い

メインキャラクター

ワイルドな女。ウェルダさん

メカニック担当のジョー

主人公のシオン・アスマーン

ヒロインのシヨーコちゃん

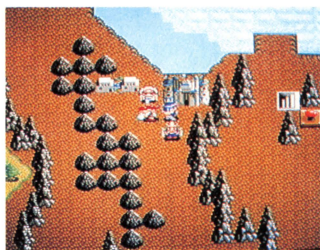
これがファイティングキャリア・アトライアの全てだ!! 搭乗員数は6名だ

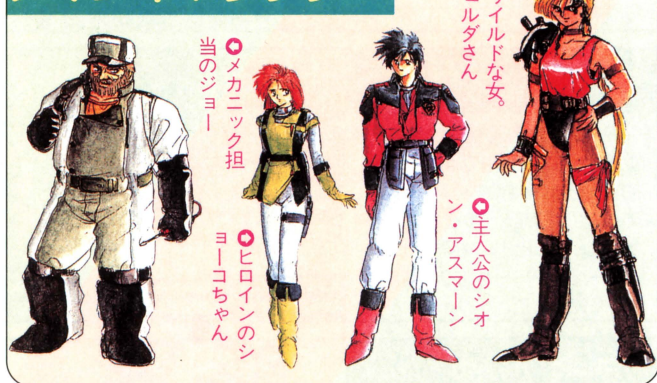
アイ・ジー・エス

トリッキー

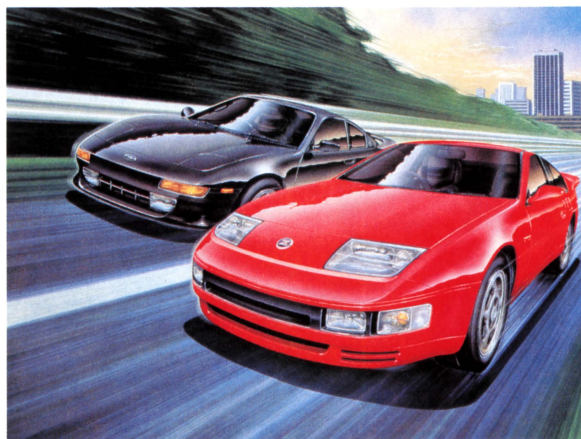
アイ・ジー・エスから発売予定の2本の動向をお伝えしよう。

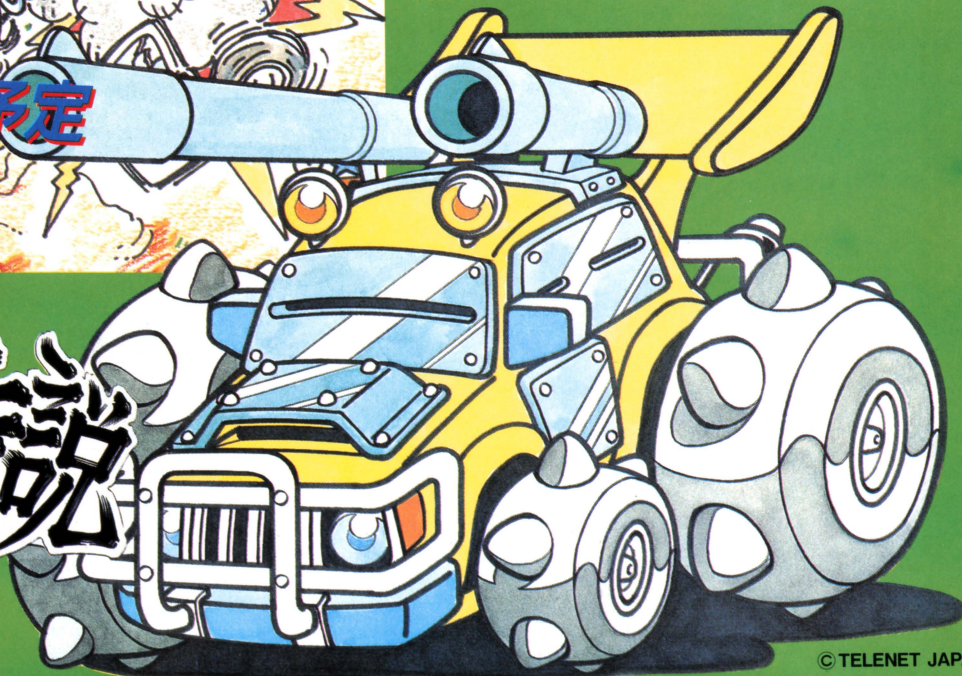
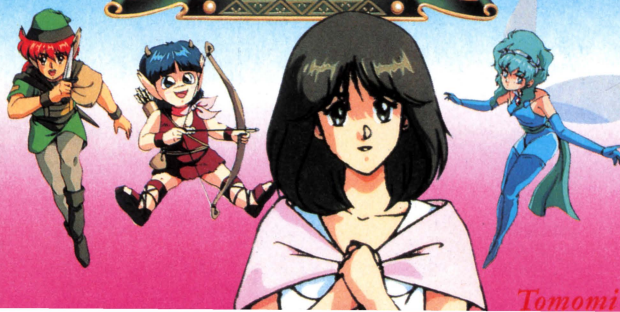
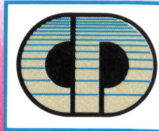
アクションパズルゲーム『ブリッキー(仮称)』の正式タイトルが決定した。その名も『トリッキー』。このゲームは画面内にあるブロックを全て消せばクリアという単純なもの。蹴ってブロック同士をぶつけ合わせて消していくのだ。全60面入っている。

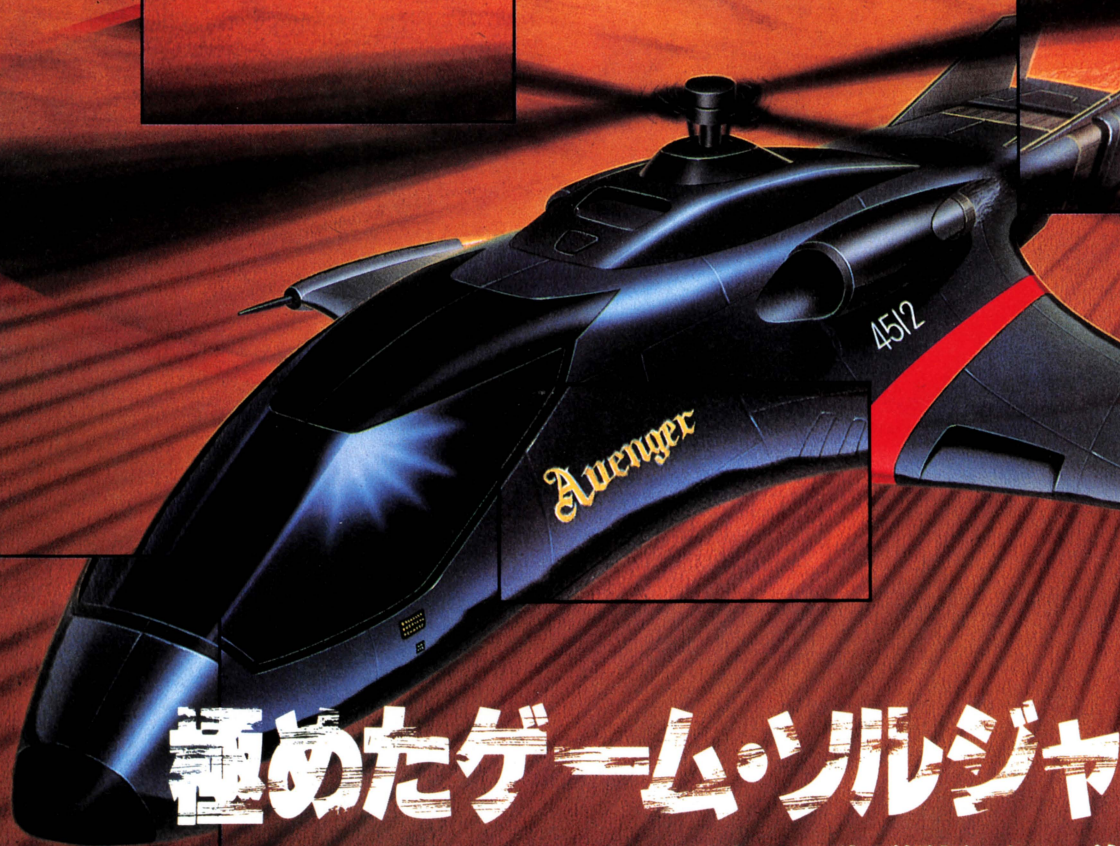
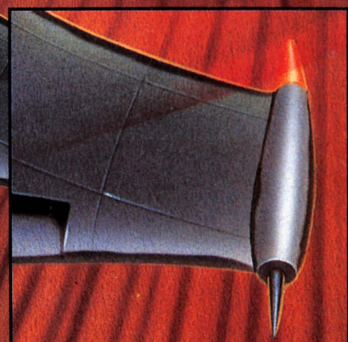
もう1本、年末商戦に向けて同社が力を入れているCD-ROM RPG『アストラリウス』のフィールドマップがほぼ完成したのでその画面を掲載する。音楽がクリアのカギとなる異色もの。

主人公はフルート奏者という今までになかった設定の『アストラリウス』だ

『トリッキー』の学園ラブコメ編ステージ。主人公はまみちゃんだ

メディアリング

ゼロヨンチャンプ

ゼロヨンレースをはじめてゲームの素材として扱う『ゼロヨンチャンプ』。このゲームは400mをいかに早く走るかのタイムを競うもの。ということで試合は結構あっという間に終わるのでアドベンチャー色がかなり強いものになりそうだ。車は実際に存在するものを登場させるということなのでその辺が見どころの一つだ。

これがそのゼロヨンレースのイメージイラストだ。たった400mの距離に賭ける男(女もそうだ)の熱いドラマをこのイラストから感じ取ってほしい

RENO
Renovation Game
CD·ROM²
SYSTEM
PC Engine
1人でやっても有頂天。
5人でやれば、極楽じゃ〜!!
こいつはただのレーシングゲームじゃない!!ユニークなチビキャラたちが画面狭しと走る!転ぶ!クラッシュする!なんと100パターン以上のアニメーションで表現されるコミカルな動きに、思わずキミも吹き出しちゃうぞ。この楽しさを独り占めするのは罪ってェもんだ。さあ、友達もみーんな巻きこんでデコボコレースの始まりでいっ!
10月下旬発売予定
デコボコ伝説
走るワガマンマー
© TELENET JAPAN

史上最強。ヴァリスの戦士。
「ヴァリスシリーズ」は即日完売の記録をもつ、超人気作品です。発売日は混乱が予想されますので、あらかじめご予約を.!!
9月7日発売
感動と絶賛を欲しいままに、嵐のように吹き荒れた「ヴァリスII」。これまで誰も超えることがなかった「II」のアクションを「ヴァリスIII」が打ち破る。CD-ROM²の恐るべきパワーを操るレーザーブランドのハイグレードな技術。ヒロインとプレーヤーを深く結びつけた臨場感あふれる演出。マルチキャラクター制導入によるアクションゲームの多彩な展開。名作ヴァリスの世界の全てを見せる想像を絶するステージ数。パワーに緻密さを増した戦慄のアクション。超人気ヒロイン優子に、ヴァルナ、チャムを加えたヴァリスの戦士に会える!!
ヴァリスIII
「ヴァリスII」復刻版同時発売!!
ファンの方々の熱烈な声で実現いたしました。限定発売ですので、お早めにお店にご予約を.!!
FAERIE DUST STORY
迷宮のエルフィーネ
レーザーブランドのアクション・アドベンチャー。
フィールドタイプのRPG感覚で進む、新しいタイプのアドベンチャーゲーム。レーザーブランドならではのこだわりで、おもしろさを贅沢なまでに盛り込んだエポックメイキングなゲーム。
シューティング、パズル、クイズなどのミニゲームを楽しむ。
さらに、完璧にキャラクター化した人気の「西村知美」と会える、魅力のビジュアルシーンも見逃せない。
Tomomi Nishimura
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作 新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT

Avenger

息をのむ巨大戦艦。断崖絶壁にはばまれた峡谷要塞。砂漠の大追跡劇。未来都市上空でのドッグファイト。美しいまでの精密な動きと機能をもつ敵キャラクター。レーザーブランドの技術と発想の限りをつくし、ゲームソルジャー達に挑む、本格的シューティング。CD-ROM²のはかり知れないパワーで、見事に再現するヘリの操縦感。ドラマチックなバトルシーン。「最強の武器が最高の装備であるとは限らない」。レーザーブランドのマルチミッション、武装選択システムにこれまでの常識は通用しない。AVENGER［アヴェンジャー］の能力を最大限に引き出す、本当の知力と技が全てをきめる。キミこそが最強の武器になる。

Avenger 4512

極めたゲーム・ソルジャー達へ。

過去の経験が通用しない。並はずれたシューティング。

証言シリーズ

レーザーブランドはここが違う!!

みうら じゅん

わしはガンコ・ジジイなので言わせてもらうが、ゲームはシューティング＆アクションしかやらない！と決めつけている。
だから画面はスゴくなければ困るし、音も迫力が無いと困るのだ。敵キャラをやっつける時、出来るなら知人に見守ってもらいたい。僕は見る者を飽きさせない演出もかまして欲しいと願うのだ。〝ヴァリス〟シリーズならその点、安心だと思っている。〝アヴェンジャー〟も早く手に入れたいものだ。

みうらじゅんプロフィール▶昭和33年2月1日京都生まれ。武蔵野美術大卒。イラストレーター・エッセイスト。近著「カリフォルニアの青いバカ」JICC出版、など多数。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作 新日本レーザーソフト株式会社

HE system

バックアップメモリ対応ソフト

Lode Runner®
Lost Labyrinth
（失なわれた迷宮）

7月27日発売（予定）
標準小売価格5,800円（税別）
2M HuCARD
（バッテリーバックアップ対応）
PV-1004

いよいよ待望のロードランナーがPCエンジンで登場！

◆ストーリー
舞台はバンガリン帝国。極悪非道の皇帝が国民たちからめちゃくちゃな税金を取り立て金塊に換えて宝物殿の奥深くため込んでいました。
そこに勇敢な勇者が現れ皇帝の暴政を許せんものぞと立ち上がったのであった。

クイズに答えてPC電子手帳プレゼント！

この度㈱パック・イン・ビデオでは、ロードランナーの発売記念としてクイズキャンペーンを実施いたします。○の中に正しい文字を埋めて官製はがきにてご応募下さい。
正解者の中から抽選でNEC-PC電子手帳「ET」を10名様にプレゼントいたします。

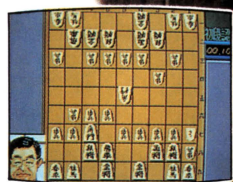
10名様

■問　題　○ードランナー
（○の中に正しい文字を入れて下さい）
■応募宛先　株式会社 パック・イン・ビデオ ロードランナー係
〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6階
■応募締切　平成２年９月30日（当日消印有効）
■当選発表　当選発表は商品の発送をもって発表とかえさせていただきます。

株式会社 パック・イン・ビデオ　PCソフト部　中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F TEL. 03-5565-8732

INTEC
アクションで燃えろ!
シミュレーションでパワー全開!
全選手
似顔絵で
新発売
2モードパワーで楽しさ2倍、迫力200%
「ザ・プロ野球」
©1990 INTEC INC. © vap プロ野球12球団の使用許可を得ています。
10月5日発売 ¥6,800(税別)
お問い合せ インテック エンジンデスク ☎03-378-2680
CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine

将棋 初段一直線 棋™

公認、日本最高棋力。

数ある将棋ゲームソフトの中で、初めて、日本将棋連盟から1級の実力と認定されたソフトが登場、その名も「将棋　初段一直線」。リアルなグラフィックが臨場感溢れるプレイを実現します。

●強い！

このソフトの最大の特徴は、〝初段認定戦〟で対局し三連勝すると日本将棋連盟公認の初段認定が受けられるということ。「今までの将棋は弱すぎる！」と自負される貴兄、さぁ腕だめしを。しかしたかがゲームソフトとあなどることなかれ。スーパーコンピュータによる定跡解析8,000手以上の実力は人間の思考能力をはるかに凌ぎ、速さは他のソフトの追随をゆるさない。まさに〝初段〟の強さを実現したもの凄いソフト。その底力を、とくとご体験下さい。

●強いだけじゃない！

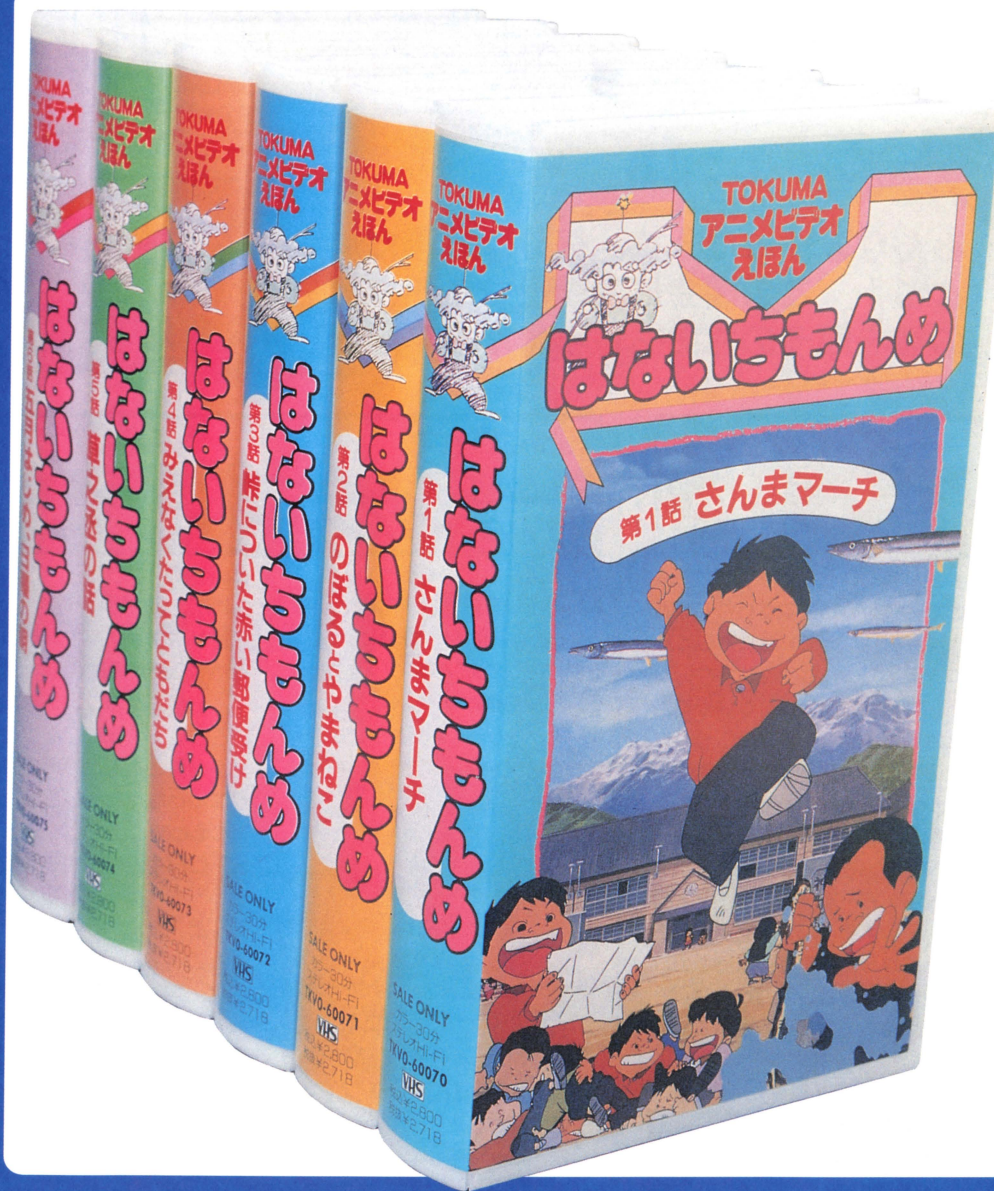
「将棋・初段一直線」の魅力は強さだけじゃありません。これから将棋を始めようという方のために〝将棋桃太郎〟をご用意しました。童話「桃太郎」のストーリーを背景に、ゲーム感覚で楽しく将棋をマスターしていただけます。

PCエンジン用ソフト将棋初段一直線
定価6,700円(税別) 8月10日発売

株式会社ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10 ホームデータビル
TEL.078-261-2790代 FAX.078-261-2792

TOKUMAアニメビデオえほん

はないちもんめが6話そろいました!

第1話 さんまマーチ
第2話 のぼるとやまねこ
第3話 峠についた赤い郵便受け
第4話 みえなくたってともだち
第5話 草之丞の話
第6話 五月祭りの日曜日

はないちもんめの世界が絵本になりました!

★同じ作品が絵本になって本屋さんで好評発売中。各巻定価550円。第5話・第6話は8月下旬発売です。

通信販売のお知らせ

お近くに書店・レコード店のない方はハガキでお申し込みください

- ●商品のお届けは、お申し込み受付後、約2週間前後になります。
- ●万一、配達上の事故等で損傷した場合はお手数でもご返送下さい。責任をもってお取り替えいたします。(返送料当社負担)
- ●お客様のご都合による返品は、商品到着後8日以内にご返送下さい。(返送料お客様負担)
- ●18歳未満の方は保護者のご署名、ご捺印をお願いいたします。
- ◆お支払い方法◆ 代金引替(お急ぎの方は現金書留でお申し込み下さい。)

●住所
●氏名
●電話
●商品名
●個数

ハガキ
105-□□
東京都港区新橋一-十八-一二
㈱徳間コミュニケーションズ
DMはないちもんめ係

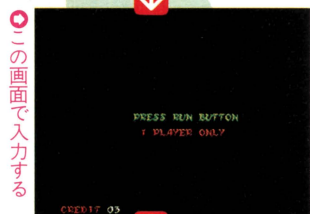
●発行・発売/徳間書店　〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231

みんな夏休みに入り、気分は最高だよね！　この機会に友達とウルテクの数を競うのもおもしろいかもネ！

1 大魔界村 ★★★★★

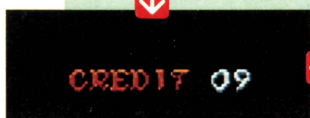
クレジット増加

東京都
雑木林由加里クン

さあ、RUNボタンを押してスタートだ

この画面で入力する

上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅰ、Ⅱと押す。

超ムズという言葉はこのゲームのためにあるとまで言われている大魔界村。この難しさに対して、コンティニューは2回しかないから、ぜんぜん先に進めないって人も多いんじゃないかな？　そんな人のために、クレジットを増やすウルテクが発見されたぞ。

やり方は、最初にデモ画面でRUNボタンを押し、上・上・下・下・左・右・左・右・Ⅰ・Ⅱと押す。そうすると、クレジットが1増えるから、9になるまでこのコマンドを繰り返し入力しよう。9を越えると、また0に戻っちゃうよ。

クレジットの最大値は9。これ以上コマンドを繰り返すと0に戻るぞ

これで安心してゲームがやれるな

ゲッ、早速ゲームオーバーだなんて

まあ、でもまだこれだけあるんだから、まだまだいけるなと思う

2 うる星やつら ★★★

もう一つのうる星

千葉県
栗又崇信クン

うる星やつらにもう一つの話、ANOTHER STORYが見つかった。それは、普通にゲームをクリアしてエンディングを見る。そして、最後に「I will stay with you…… forever」という画面が出たら、方向キーの左とⅠ、Ⅱボタンを押しながらRUNボタンを押す。するとうる星やつらの声優陣の皆さんが1人1人、ゲームのコメントなどいろいろとしゃべってくれるんだ。キャラクタと本人との声のギャップがなんとなくおもしろい。それが終わると、あたるが「ANOTHER STORY」の説明をしてくれ、もう一度、ゲームが初めからできるんだ。

どこが変わっているのかと思うけど、実は、今まで声が聞けなかったキャラが声を出すようになるんだ。後は、ゲーム中にある選択をいろいろやってみるのもいいネ。

終わってしまった

方向キーの左とⅠ、Ⅱボタンを押しながらRUNボタンを押す。

ラムちゃんが出て声優さんから一言が…

1人1人しゃべってくれる

次に、ANOTHER STORYが始まるのだ

RUNボタンを押す。

別に変わってないけど、実は…

イラスト／島浦孝全

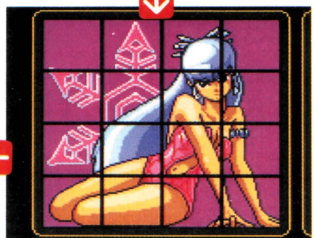
③うる星やつら ★★★☆☆

パズル簡単解読法

福井県
貫井路彦クン

このうる星やつらのゲームには各ACTごとにさまざまな試練があたる（つまり君だ）に用意されている。案外簡単なものが多いが、ACT2でやることになるおユキさんのパズルゲームにはなかなかできなくて泣かされた人もいると思う。これを超簡単にクリアしてしまうウルテクだ。Ⅱボタンを押しながらRUNボタンを押すだけで、あっと言う間にできてしまうんだ。これはお得だね。

うっ、わかんないよォ

Ⅱボタンを押しながら
RUNボタンを押す

あっと言う間にできちゃった。こんなに簡単だなんて知らなかった

弁天さま、お久し振りですね！

④マニアックプロレス ★★★☆☆

おもしろパスワード

青森県
菅野仁史クン

このゲーム、真面目なスポ根ゲームかと思っていたけど、案外おちゃらけたパスワードが発見された。とにかく、下のパスワード通りに入力するといろんな事が起きるのだ。

会話だけモード

パスワード入力
たたかうのだけはゆるして

ゲームの存在する意味を無視のモード

試合だけモード

パスワード入力
しばきあげたろかおめえは

プロレスに燃える男に余計な会話は無用だ

そんなにおこらないでよっ

パスワード入力
いかりがた ぷんぷんぷん

怒ってなんかないよ

⑤うる星やつら ★★☆☆☆

ラムちゃんからの注意

東京都
榎本哲夫クン

多分、CD-ROM²のソフトを持っている人はみんな一度はやった事があると思う。ソフトを普通のCDプレイヤーで聞いてみてごらん。何が聴けるかなっとワクワクしてたら、ラムちゃんとあたるが注意をしてくるぞ。ここはラムちゃんの電撃を食らわないうちにやめようぜ。

あたる
悪いことは言わん、
すぐやめろ!!
ラム
だっちゃ!!

ラムちゃんが怒ると相当痛い目にあうことになるぞ！ やめた方が…

⑥うる星やつら ★★☆☆☆

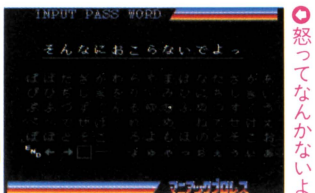
怪獣の完璧な倒し方

神奈川県
桝本高行クン

実はこの怪獣、倒すのに一定の順序があるんだ。今までランダムに殴ってきた人も右の順番で殴れば、絶対に倒せるぞ。さあ、後は怪獣のドアを開けて、ラムちゃんと感動の再会だ。

この怪獣、よく見ればちょっとかわいいな

あたる、かっこええど

腹、腹、顔、腹、顔、
腹、顔、腹、角の順
に 戦 う

⑦マニアックプロレス ★★☆☆☆

大鉄さん突然乱入

福島県
大山友洋クン

マニアックプロレスに隠れキャラがいた。皆さんご存じの大鉄さん。でも、なかなか顔を見せてくれない。大鉄さんに会うには、お互いのスタミナをギリギリまで持っていき、ノックアウトにしない程度に技を掛けるとアナウンサーが大鉄さんに話しかけてくるぞ。

本当にうるせエアナウンサーだなあ

おおっと、大鉄さんの突然の乱入だ

8 ドンドコドン ★★★★☆

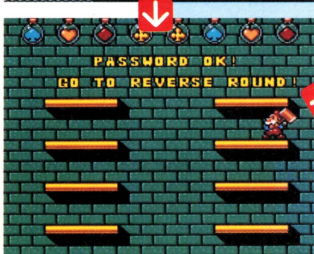
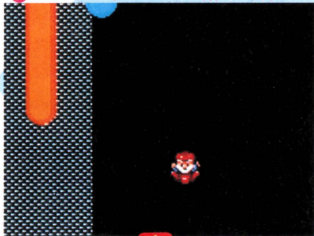
裏面51面への道

北海道
及川　出クン

１面でパスワードルームにいけるウルテクと裏面に行くパスワードを紹介しよう。まず、１面で上の星みたいな所を叩くと鍵が出る。鍵を取って下に出た扉がパスワードルームへの扉だ。裏面へ行くパスワードは「♤♡◇♧♧♤♡◇」だ。

↑１面で一番上の真ん中の星みたいな所を数回打つんだ

↑この鍵を取るんだ
↑下に扉が出てくるぞ

↑パスワードルームへ落ちて行くぞ

↑裏面の51面に出るぞ

↑時間があまりないから間違えずに入力するんだ

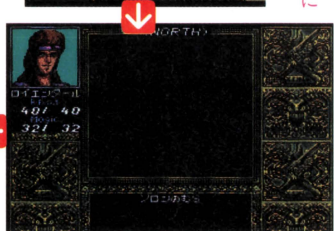
9 デスブリンガー ★☆☆☆☆

透明人間現れる

岐阜県
千葉行雄クン

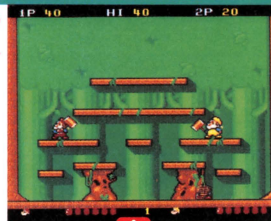
街で人がいる場所は決まっているけど、夜にその人がいた同じ場所に行こう。そして⑪ボタンを押すと、何故か、誰もいないのに返事が返ってくるのだ。あの人、透明人間なのだろうか？

↑まず、昼間の時に人に会って、場所を覚える

↑おやっ、返事が返ってくるぞ

↑夜、人がいた所で⑪ボタンを押す

10 ドンドコドン ★★★☆☆

クレジット増加

千葉県
峰　和人クン

クレジットが増えるウルテクが見つかった。やり方は、２プレイヤーを選んで、１面の時に片方が相手を叩くんだ。すると、スタート画面にかわり、RUNボタンを押すと、いつの間にかクレジットが増えてるぞ。これだけあれば、もっと先に進めるはずだ。

↑２プレイヤーにする
↑相手を叩きのめすんだ

↑タイトル画面に戻って再スタート

↑オッ、増えてるぞ。これだけクレジットがあれば、充分だな

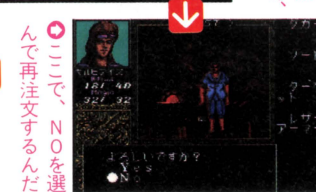
↑さあ、ドンドン先に進むぞ

11 デスブリンガー ★☆☆☆☆

値切りまくれ!!

滋賀県
福沢浩二クン

武器や防具を修理してもらいに鍛冶屋に行こう。そこで、修理するを選ぶと値段を提示してくる。次に「よろしいですか？」と言われたら、「NO」を選ぼう。そして、もう一度修理するを選ぶと、前よりもさらに値段が安くなっているぞ。こうなったら後は、値切って値切りまくるんだ。うまくいけば、とんでもない安さに…。

↑さてと、武器か防具を修理してもらおうか

↑エッ!! そんなに金がかかるのか。じゃあ、やめようかな

↑ここで、NOを選んで再注文するんだ

↑前よりもずっと安くなっている

⑫ゴールデンアックス ★★★☆☆

自由に選んでネ！

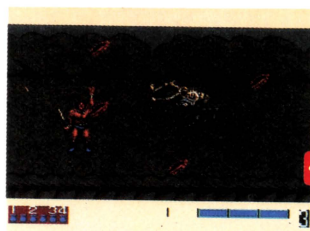
静岡県 小林　誠クン

このゲームに面セレクトと残機が自由に選べてしまうすごいモードが見つかった。やり方は簡単。まず、電源を入れてRUNボタンを押したら、次の画面が消えるまでに方向キーの左上・Ⅱ・セレクトボタンを押し続ける。すると、かわいい女の子が出てきて「選んでちょうだい！」と言ってくるぞ。そこで、方向キーとセレクトボタンを使って、君の好きなようにコマンドを入力してくれ。面セレクトして先にドンドン進むもよし、残機を無限にして無敵にしてしまうもよしの、とにかく何でもありのやりたい放題のウルテクだ。

後、必要となるのは君の腕だけかなあ？

RUNボタンを押してコマンドを入力する

方向キーの左上、Ⅱボタン、セレクトボタンを押し続ける。

自由に選んでちょうだい！

こうなりゃ、君の天下だ

無敵になれば、魔法も使い放題

⑬タイトーチェイスH.Q. ★★☆☆☆

画面がバグっちゃう！

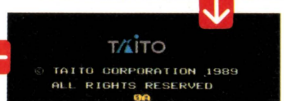
山梨県 小島悠理クン

タイトル画面で右下のコマンドを入力してサウンドテストモードにする。曲を選ぶ時に、02・08・0A・10を連射パッドのⅠを最高速にすると、画面が真っ暗になったり、4分割になったりするぞ。

この画面の時にコマンドを入力するんだ

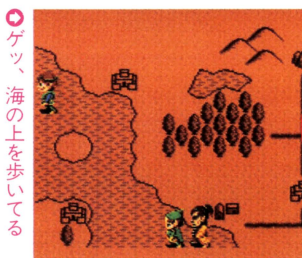
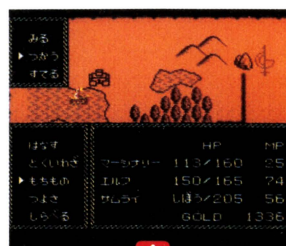
左、右、Ⅰ、Ⅱ、下、セレクト、上、セレクトの順に押す。

これにしてみよう

バグッたみたいな画面になったぞ

⑭ネクロスの要塞 ★☆☆☆☆

海の上を歩くぞ!!

愛知県 藤沢豊徳クン

キャラが海の上を歩いてしまうおもしろいウルテクがあった。まず、パーティの1人を死なせてから船に乗る。海の上で黄金のリンゴを使って復活させると、パーティ全員が海の上を歩いているぞ。でも、島の上にはあがれないんだ。

誰でもいいから死なせよう

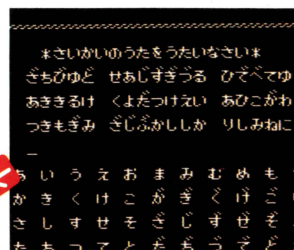
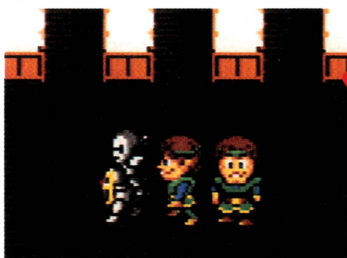
黄金のリンゴを使って死んだキャラを復活させてみると…

ゲッ、海の上を歩いてる

⑮ネクロスの要塞 ★★☆☆☆

マーシナリーが2人に

東京都 沢田智之クン

右の写真の通りにさいかいの歌を入れるとマーシナリーが2人になっているぞ。

このさいかいの歌は案外ややこしいパスワードなので間違えずに入力をしよう

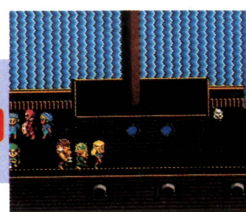
マーシナリーが2人になったぞ

⑯ネクロスの要塞 ★☆☆☆☆

幻のガルテア号発見

千葉県 吉井　淳クン

ドクロス達にガルテア号を取られた後、ブリザラードの氷の洞窟に行く。そこでアマゾンにリターンの魔法を使うと、ガルテア号に戻ってしまうんだ。降りるとまたドクロス船に逆戻りだけどネ。

このまま、氷の洞窟に行ってリターンをかける

アリャ!! ガルテア号に戻っているぞ

17 フォーメーションサッカー ★★★☆☆

キャスターが変身!!

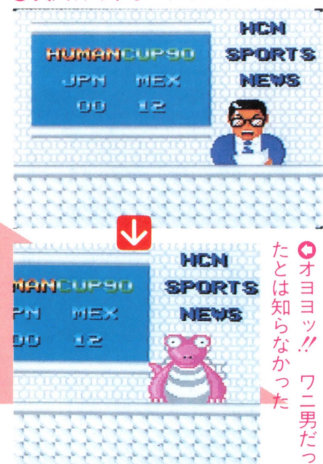
福島県 相田和彦クン

ハーフタイムの天気予報のおネーサンが水着姿になったり、ニュースのアナウンサーがワニになるウルテクが見つかった。やり方は、テレビのチャンネルを次々に変えるだけでいいのだが、タイミングが結講難しく、一瞬が勝負の別れ目だぞ。

○清楚なお姉様も……

○ひと皮むけば、水着のネエーチャンだ!!

○真面目そうなアナウンサーだが

○オヨヨッ!! ワニ男だったとは知らなかった

18 SUPER桃太郎電鉄 ★☆☆☆☆

仙人がテレカを没収!?

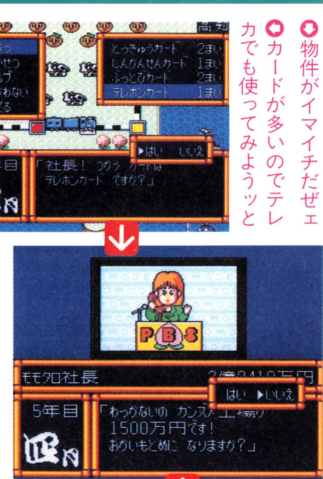
兵庫県 北谷智行クン

テレホンカードが没収されるウルテクだ。やり方は、まず、どうやってもいいから、テレホンカードを手に入れよう。そして、このカードを使ってみよう。すると、「物件を買うか」と聞いてくる。ここで、「いいえ」を選ぶと、仙人が出てきて、「こらこら/ゲームのテンポをさまたげるやっちゃな/」と説教されてしまい、テレホンカードが没収されてしまうのだ。カードが多すぎて、テレホンカードを捨てたい場合は、このウルテクを使おう。また、テレホンカードを使う時は、慎重にしよう。

○物件がイマイチだぜェ

○カードが多いのでテレカでも使ってみようっと

○トホホッ、テレカが没収されてしまった。悔しいぜ

○じじい、そんなに怒るなヨ

19 フォーメーションサッカー ★★★☆☆

シークレットコマンド

宮城県 渋谷淳一クン

まず、右上のパスコードを入力しよう。すると、隠れ画面が現れる。ここでは、チームや勝利数を自由に選ぶことができる。そして、それが8ケタの数字で表示される。この数字を下の表と対応させれば、好きな試合のパスコードをつくることができる。

0	1	2	3
↑	↗	→	↘
4	**5**	**6**	**7**
↓	↙	←	↖

パスコードを入力
↗→↘↑↑↓↙←

○PASSの数字が例えば、0264だったら、コンティニューの時、矢印を↑→←↓と入れればいいのだ

20 スプラッターハウス ★☆☆☆☆

リックが消える!!

茨城県 佐々木大地クン

3ステージの橋からワザと落ちよう。そして、川で現れる敵を倒さずに画面に4匹以上ためよう。するとなぜか、リックが消えてしまうのだ。

○ワザとつかまろう

○敵を4人以上画面に集めると……

○消えてもアタリ判定が

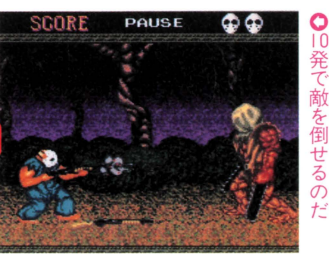
21 スプラッターハウス ★☆☆☆☆

2丁の銃で楽勝!!

神奈川県 町田達也クン

3ステージで、1本目の銃を拾って、使わずに2本目のある場所まで進もう。そして、銃を拾っては少し進む動作を繰り返せば、2丁銃でボスと対決できるぞ。

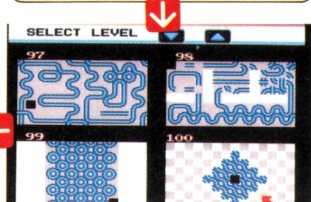
○銃を拾っては進み、拾っては進むのだ

○10発で敵を倒せるのだ

㉒ ブロディア ★★★★☆

100面パスワード

岩手県
市橋亜樹雄クン

このゲーム最終面の100面パスワードが発見された。その番号は「10898」だ。また、このパスワードがあれば、100面完全面セレクトにもなるぞ。

パスワードには「10898」と入力すること。

完全100面セレクト完了だ
これが究極の100面、難しいぞ

㉔ シンドバッド地底の大魔宮 ★☆☆☆☆

無限アイテムだ!!

大阪府
和田　進クン

宝物が無限に取れるウルテクがこのゲームにもあった。骸骨や壺の宝を取って、パスワードを取りもう一度行くと宝がまたあるぞ。

やった。コーヒーを手に入れたぞ
これならいくらでも取れるぞ
パスワードを取って、再ゲームだ

㉓ シンドバッド地底の大魔宮 ★☆☆☆☆

アリババのアルバイト

東京都
姫野光良クン

おもしろいウルテクがこのゲームで見つかったぞ。まず、どこでもいいから宿屋に泊まろう。そして、宿屋から出て、アリババがまだ中にいる時に、振り返って話しかけるとアリババが宿屋のおやじと同じ事をしゃべるぞ。アリババのアルバイトだったのかあ?

ああ、スッキリしたな。さあ、出発だ

おいっ、アリババこんな時にアルバイトするなよ

㉕ シンドバッド地底の大魔宮 ★★☆☆☆

捨てても拾えるぞ

岐阜県
森　大輔クン

捨てたアイテムを拾うことができる、案外便利なウルテクが見つかったぞ。宝物は欲しいけどアイテムがいっぱいの時、何かを捨ててもう一度同じ場所に行って探すとまた手に入れることができるぞ

とりあえず、捨てよう

これって案外便利だな

UL·TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼は、色の数によって、2000円〜10000円になります。どんどん応募してくださいね〜。

★★★★★ — 金10000円
★★★★☆ — 金 8000円
★★★☆☆ — 金 6000円
★★☆☆☆ — 金 4000円
★☆☆☆☆ — 金 2000円

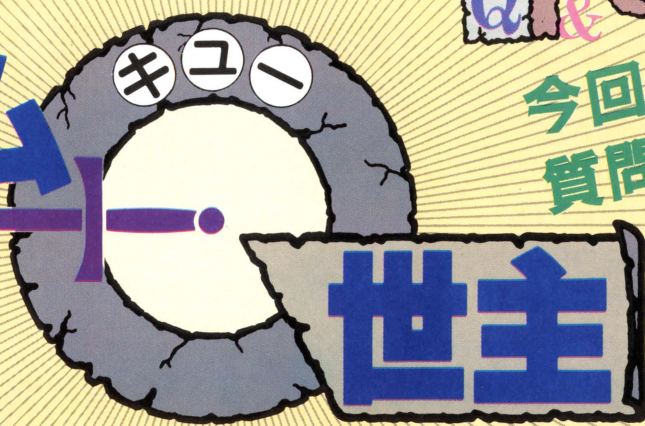
FAXでも応募できます

あて先
〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

FAX番号
022(213)7535

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
・住所
・氏名
・TEL（FAX）
・年齢
—— 内容 ——

表　裏

ゲームQ世主

POINT ATTACK
★ダウンロード
★シンドバッド 地底の大魔宮
★魔動王グランゾート

Q ネクロスの要塞

竜巻の砂漠をぬけるのに羅針盤が見つかりません。

（埼玉県／吉田健一）

A まず、竜巻の砂漠へ行き、入ってすぐの下を行くと、じいさんがいる。このじいさんの話しを聞いてから、一度ガルテア号に戻ろう。

そこで船長と話すと、なんと船長が持っているんだ。

もっと早く言ってくれればいいのに！

船長だもんな。持っていて当たり前か

Q ネクロスの要塞

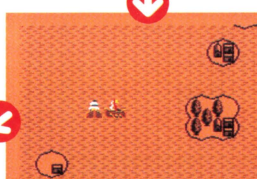
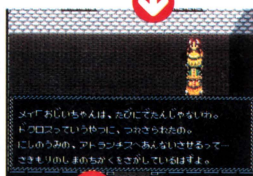
アラオ博士って人物がどこにいるのかわかりません。

（神奈川県／佐久間徹）

A 初めに、アラオ博士の孫娘の目を治してあげよう。そしてホープ王国に行き、城内部に入り、牢屋に行くと１人残っているまぬけな奴がアラオ博士の物について教えてくれる。次に隠し通路の打ち壊して入る所に行き、そこでアラオのペンダントを手に入れる。そのペンダントを孫娘に見せると防人の島の情報をくれる。すると、地図の左側に新たな島ともう１つの船が出てくる。その船がドクロス船だ。乗り込み、進むと地下の左端にアラオ博士がいるぞ。

アラオ博士はここに来てたのか

これを持ってもう一度孫娘に会おう

なんだってェ!! アラオ博士が危ない

ドクロス船に乗り込むんだ

アトランチスへの道

Q マニアックプロレス

メキシコの第１戦目、グレミー・ジャジャが倒せません。

（岩手県／丸岡修二）

A こいつはかなりのくせ者で不用意に近づくとしめ技とボディスラムを交互に仕掛けてくる。仕掛けられた技は振りほどいて、チャンスが来たら、ブルドッキングヘッドロックで攻撃だ。この技だと掛けた後、両者の間に間隔が空き、相手に技を掛ける暇をなくさせるんだ。

メキシコ第一戦目の相手は相当手強いみたいだぞ

すかさず、ブルドッキングヘッドロックで攻撃だあ!!

苦しい戦いの末、やっと勝つことができた。しかし、強かったなあ

Q うる星やつら

オリを開けるためのパスワードがわかりません。

（兵庫県／遠山尚子）

A このパスワードを探すのにただランダムに入力してみてもドアは開かないぞ。最初にランちゃんが言った言葉を思い出すんだ。「この部屋の扉に関係してる」ってことは、たしか、ランちゃんが捕まっているのはルビーのノブで開いた部屋だよね。じゃあ、ルビーだって早とちりした人は多いと思う。実は、ちゃんと答えを教えてくれる人がいるんだ。それは、公園にいた女の子だ。公園に行って、誕生石の事を尋ねると、ルビーは７月の誕生石で、その意味は愛、英語で「LOVE」だって教えてくれるぞ。

扉に関係する英単語

誕生石の意味ねェ。そうか、LOVEだったのか

やった!! 開いたぞ。ランちゃん、今助けてあげるからネ

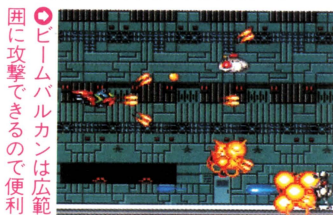
POINT ATTACK

ダウンロード

サイバーパンク小説をかなり意識した作りのこのゲーム。今回は、後半のボスキャラにポイントを絞った。ステージ4、5、6、そして、最後の敵を徹底攻略するぞ。

今回は、このゲームの中で最強の攻撃をしてくるキッドナッパーから、なんと最後の敵ネロまでを徹底攻略するぞ。そして、ウェポンの特徴などもチラッと教えよう。さあ、これで君も、エンディングまで行ったも同然だ。ゲームクリアを目指してはりきっていこう。

ウェポンはこう使え!!

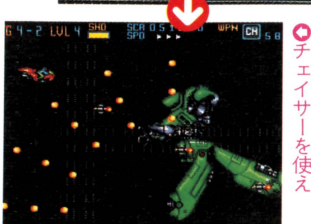
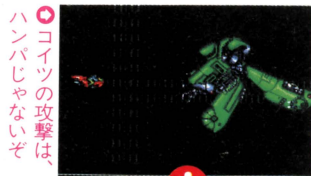
電脳空間では、四方から敵が出てくるので、5方向に攻撃できるビームバルカンが有効だ。レーザーは貫通力があり、地下要塞などの狭い空間で威力を発揮する。サブウェポンのチェイサーは、ただ攻撃するだけでなく、敵の出した弾を消すので、使える武器だ。

レベルが上がれば強力な武器だ

ビームバルカンは広範囲に攻撃できるので便利

チェイサーは一番使えるサブウェポンだ

後半のボス攻略

キッドナッパー

全ボス中で最強の攻撃力を持つ敵だが、動きと攻撃には、一定のパターンがある。サブウェポンにチェイサーを選び、メインウェポンと一緒に、敵の上半身を攻撃しよう。敵の攻撃さえうまくかわせば、意外と簡単に倒せるぞ。

コイツの攻撃は、ハンパじゃないぞ

チェイサーを使え

まず、弱点の上半身を攻撃しよう

太いレーザーはフェイントをかけて、かわせ

鬼のような攻撃。避けるしかない

ファットマン

倒し方は、まず、敵のビーム砲を攻撃して、破壊しよう。すると敵は、2本の触手を伸ばして攻撃してくる。この時、自機を上下軸の真ん中に移動させれば、触手には当たらない。後は、左右に動いて攻撃しよう。

バットマンじゃないぞファットマンだ

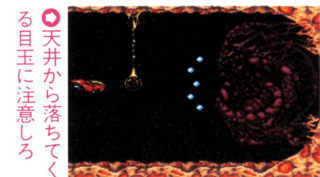
ビームの砲台をつぶすんだ

おおっと、触手が出てきたぞ

真ん中にいれば、触手には当たらない

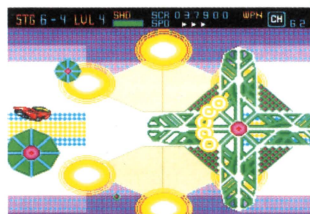
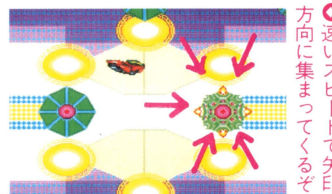
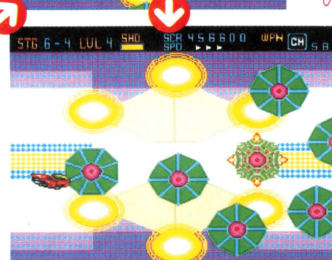
根性でかわすしかない

オハラ

主人公シドの昔の仲間で、ゲームの鍵を握るオハラ。コイツは中央から、5方向に弾を吐き出すが、実は、この中央部が弱点だ。天井から、落ちてくる目玉に注意しながら、攻撃しよう。本体破壊後、敵は4つに分裂して、自機に体当たりをしてくる。自機のスピードを上げておかないとツライぞ。

天井から落ちてくる目玉に注意しろ

スピードは3以上だ

ネロ

最後のボスは、突然開く緑のカサで攻撃してくる。上手く見切って避けながら、攻撃しよう。敵は一度爆発すると本体の中心にカサを集めてくる。注意しよう。

カサが開くのを予想して、うまくかわせ。同時に攻撃も怠るな

速いスピードで矢印の方向に集まってくるぞ

カサは自機目がけて襲ってくるぞ

Q スーパーダライアス

Rゾーンのボス、ファイアースターが倒せません。

（東京都／内海良夫）

A Rゾーンのボス、ファイアースターは、口から小さいヒトデを吐き出すが、この小さいヒトデは攻撃しないでかわし、本体の方を攻撃しよう。ファイアーボールを出してくる5本の触手は、早めにたたきつぶしておこう。

子供ヒトデに気をつけて攻撃せよ

撃って、撃って、撃ちまくれ

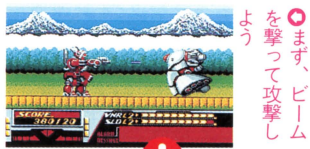
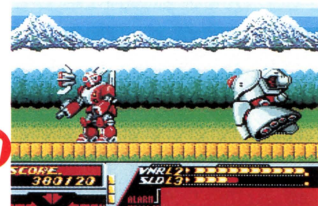
長期戦だったが、やっと倒したぞ。ヒトデなんか、2度と見たくない

Q ヴェイグス

2面のボスにハマってしまいました。倒し方を教えて下さい。

（京都府／木村明）

A 第2ステージのボスは、大型のミサイルを撃ってくる。このミサイルは、強力なので要注意だ。倒し方は、ビーム砲で攻撃し、敵がミサイルを撃ってきたら、方向転換をする。方向転換中にミサイルが飛んできても、ダメージを食らわない。そして、もう一度方向転換して、ビーム砲で攻撃する。このパターンで楽勝だ。

まず、ビームを撃って攻撃しよう

敵のミサイルが近づいたら、方向転換すること

ミサイルをかわしたら、敵に向き直って攻撃するのだ

Q スーパーダライアス

Tゾーンのボス、バディブレイザーが倒せません。

（宮城県／フジダゼ）

A Tゾーンのボス、バディブレイザーは、子供を吐き出して攻撃してくる以外、攻撃らしい攻撃はしてこないが、実はこの子供がかなりのくせ者。発射する弾がかなり早いうえ、体当たりを食らうと、一撃でやられてしまう。こうなったら、本体を攻撃して、ひたすら子供の体当たりを避けて、耐え抜くのみだ。

バディブレイザーは、硬い。根気が必要だ

口から出る子供に注意しよう。子供の出す弾にもネ

上のハネを壊したら下のハネも破壊しよう

Q ヴェイグス

3面のボスが倒せません。おねがいします。

（長崎県／小沢一）

A 第3ステージのボスを倒すには、バーニアのレベルを3以上に上げておこう。攻撃は滞空時間にものをいわせて、ビーム砲でバリバリ撃ちまくろう。そして、敵が変形し、太いレーザーを出したら、避けるようにしよう。

レーザー光線に当たると、やられるぞ

まず、レーザーからつぶせ

バーニアの滞空時間を利用して一気に片付けてしまおう

Q スーパーダライアス

Eゾーンのボス、リトルストライプが倒せません。どうか教えて下さい。

（山口県／阿部明子）

A Eゾーンのボス、リトルストライプは、突然前方に突進してくる、イヤなヤツだ。倒し方は、敵が突進してくる前に、上下のヒレのどちらか一方を破壊し、敵が突っ込んできたら、破壊したヒレの方に逃げれば、体当たりは防げるぞ。逃げ場さえあれば、普通に攻撃するだけでOKだ。

速攻でヒレを破壊しよう

ヒレさえ壊せば、後は簡単だ

Q うる星やつら

面堂の母親が見つからなくて困っています。どうか教えて下さい。

（広島県／了子命）

A 面堂の母親を捜し出すには、まず、池でタコ笛を見つけて使ってみよう。すると、あたるとラムが別の場所に移動する。ここで、周りにいる黒メガネ達から「面堂の母親の事」を聞けば、「裏門の所にいるはずです」という答えが返ってくる。裏門に着いたら「周りを見る」にすれば、面堂の母親が、見つけられるぞ。

黒メガネから面堂の母親の事を聞け

牛車に乗って、面堂の母親が登場

POINT ATTACK シンドバッド 地底の大魔宮

今回は本誌6月号に掲載した、残り後半をまとめて攻略。このゲームでは、街や村にいる人々の話が重要になる。ちゃんと聞いてメモを取っておくのがポイントだ。

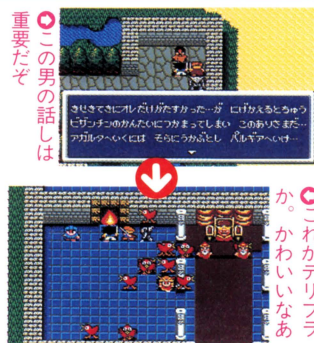
今回は、後半部分を徹底攻略!!

シンドバッドは行方不明の父を探しに親友のアリババと旅に出た。まず、王女シェラザードを救出し、カイロなどの街を回り、ケルビムを仲間にして吸血鬼退治をする。今回はこれ以降を解説していく。

王女を救え!!

ビザンチンへ行くと街中、結婚式の噂でいっぱいだ。早速、トーガを身につけて王宮へ行けば、王女に近づけず、右上にいる男に話しかけるとアガルタへのヒントとテリブラエッグをくれ、息絶える。この卵を暖炉の中に捨てて、ふ化させ、王宮をパニックにして、その隙に王女を連れて逃げるんだ。

この男の話は重要だぞ

これがテリブラか。かわいいなあ

ジュータンを探せ!

シェラザードを仲間に加え、バグダッドに戻ると、王宮は反乱軍に占領されていた。バスラで賢者の話をもう一度聞いて、次に船乗りに会い、ウガンジョまで行く。ウガンジョでは、空を飛んだ男の話を聞く。そして、村の左上の壺を調べるとジュータンが手に入る。しかし、このままでは飛ばない。

パルギアへの重要な情報だ

街の人の話を聞けばわかるよ

ゴクウを仲間に!

バグワジからデリーに行きアラジンと会い、ケルビムと別れる。山の村の老人がヒントをくれる。バグワジに戻り、僧侶に化けたゴクウと戦い、勝てば仲間になる。

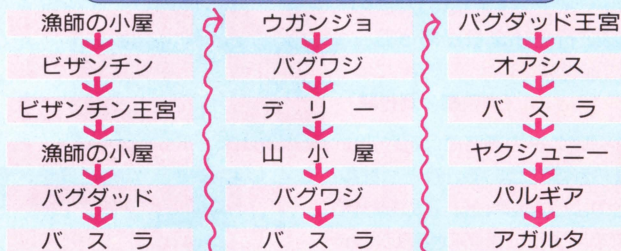
ケルビムとの別れ…

3人だと、なんか寂しくなるなあ

アガルタへの大切な情報だ

ゴクウは心強い味方になるぞ

後半攻略フローチャート

漁師の小屋 → ビザンチン → ビザンチン王宮 → 漁師の小屋 → バグダッド → バスラ → ウガンジョ → バグワジ → デリー → 山小屋 → バグワジ → バスラ → バグダッド王宮 → オアシス → バスラ → ヤクシュニー → パルギア → アガルタ

パルギアへの道

バスラに戻ると、ハサンが船乗りになり、海図が必要だと言う。そこでバグダッド王宮に行くと、マスルールはエンリルの玉の情報をくれる。海図は書斎にある。オアシスに行き、ベドウィンの族長からエンリルの玉を買う。そしてヤクシュニーに行き、祭壇にエンリルの玉を置くと魔法のジュータンになり、空を飛んでシンドバッド達をパルギアへ導く。しかし、パルギアでも問題が起きていた。

やったあ!! これでヤクシュニーにいける

これで魔法のジュータンのできあがりだ

なんだってェ! 売ってしまったのか

よしっ! まかしとけ

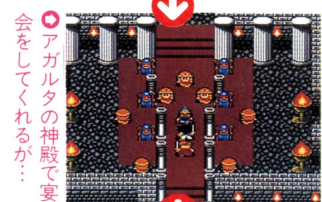
そしてアガルタへ…

まず、ソロンにふういんをもらう。次にパルギアの洞窟に行く。この中には最強のアイテムがあるぞ。洞窟の奥にいるラセツを倒すと、パルギアの王女にウミウシの衣がもらえる。これをまとい、サラスバの泉に入るとアガルタの神殿に着く。宴会をした後、神官達が襲いかかってくる。でも、わざと負けよう。牢屋に父が…。そしてゲームはクライマックスへ…。

これがラセツだ!!

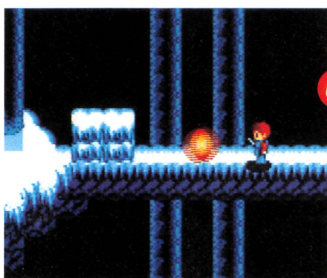
やっぱり、ここがサラスバの泉か

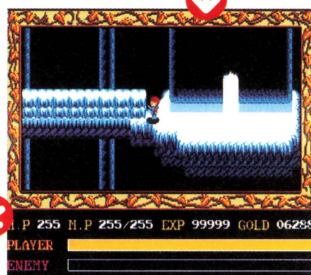
アガルタの神殿で宴会をしてくれるが…

父さん!! やっぱり生きていたのですね

Q イースI・II

ノルティア氷壁の裏の洞窟の通路に行き止まりがあって、先に進めない。

（東京都／岡村誠）

A 洞窟の裏の通路には行き止まりがふたつある。ひとつは裂け目のような場所だ。この裂け目の前で、氷壁の表面の宝箱のなかにあった「氷霧の玉」というアイテムを使ってみよう。氷の橋がかかって、通れるようになる。もうひとつは、通路に氷の壁が立ちふさがっている場所だが、ここではファイアーの魔法を使って氷を溶かしてしまおう。

氷霧の玉はこんなところにあるのだ。写真をよく見て探してね

裂け目で氷霧の玉を使えばこの通り！

氷の壁が厚く立ちはだかっているここの場面は一体、どうやって突破すればいいんでしょうか

ある程度のレベルまでいっていればファイアーで溶かせてしまうのだ

Q イースI・II

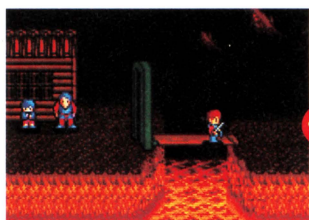
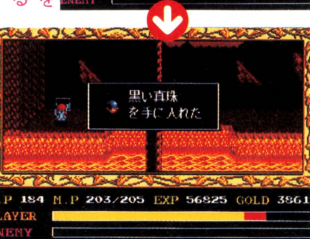
バーンドブレスの溶岩の村の橋が渡れない。橋番のルバに話しかけてもダメです。

（広島県／ファンブル）

A ルーに変身して、ルバに話しかけてみよう。今までと違ったことを話してくれるだろう。彼は魔物に息子を人質に取られ橋を架けないように脅迫されていたのだ。息子のタルフは毒ガス地帯の先にある牢屋に捕らえられているので助けてあげよう。ルバからもらう「ささやきの耳飾り」を使って牢の中のタルフと話すと、牢から脱出するためには黒真珠が必要だという。この黒真珠を見つけてタルフに届ければ救出は成功。ルバに橋を架けてもらえるはずだ。

やはり橋番のルバがあやしい

本当のことを話してくれたあとでルバがくれる

タルフには、黒真珠をもってくるよう言われる

この宝箱は、牢屋からそう遠くない場所にある。ただしモンスターに注意

ルバとタルフに礼をいわれたあとようやく橋が架かった

Q イースI・II

サルモンの神殿のダレスの部屋で、魔物に変えられたきり元の姿に戻ることができない。

（山形県／荒木修子）

A 魔物に姿を変えられてしまったら、とりあえずダレスの部屋から通じている地下水路に行ってみよう。ここには脱走者たちの隠れ家がある。最初、脱走者たちは魔物の姿に驚いて中に入れてくれないが、ダレスの呪いを解く方法を教えてもらえる。元の姿に戻るためには、「聖なる杯」が必要なようだ。杯は神殿西奥にある光を司る神官ダビーの部屋にある。ここは壁の色が他の部屋と違うので、すぐにわかるはずだ。部屋に入ると宝箱が現れるが、すぐに消えてしまう。再び出現させるにはライトの魔法を使えばいいのだ。「聖なる杯」を手に入れたら、今度はラミアの村のレグに会いに行こう。レグの家の井戸から杯で水をくんで飲むと人間に戻れる。

脱走者たちの話はよく聞いておこう

ここがダビーの部屋だ。壁の色に注意

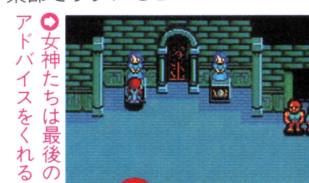
さっそくレグの家へ行こう

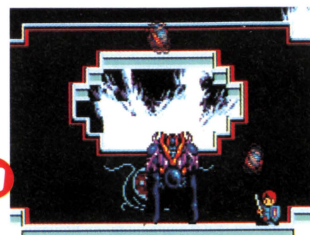
杯の水を飲むと人間に戻る

Q イースI・II

女神の指輪を手に入れたのに神殿の中枢にいる最後のボスキャラ、ダームが強くてどうしても倒せない。

（神奈川県／田中順）

A ダームを倒すためには、まずレベルをMAXにしておかなければならない。装備は地下水路東部でサダにもらった「クレリアソード」、ランスの村にいるハダトからもらった「クレリアアーマー」、ルタ・ジェンマからもらった「クレリアシールド」のクレリア3点セットにしよう。アイテムではリリアからもらった「女神の指輪」を使おう。これには敵の力を弱める効力があるのだ。魔法はシールドの魔法を使おう。この状態で、ロダの実やセルセタの花を使ってHP、MP共にMAXにしておけば大丈夫。らくらくダームを倒すことができる。

女神たちは最後のアドバイスをくれる

装備はクレリアの3点セット。魔法はシールドにしてね

以上のことを守ればダームなんてサクサク倒せてしまうのだ

POINT ATTACK 魔動王グランゾート

3体のカッコいいロボットが入れ代わりに活躍する、このゲーム。今回は、中盤戦のボスにポイントをおいて攻略していく。ステージ2、3、4、のボス徹底攻略だ。

このゲームでは、それぞれのロボットによって、攻撃方法や魔動力が全く違うので、その場に応じて使い分けるようにしよう。

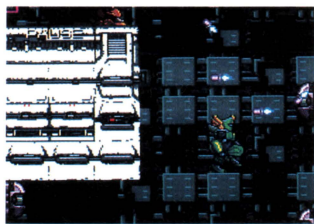
中盤あたりから、ゲームは難しくなるので、1アップやパワーアップのアイテムなどは、取れる限り、取りまくろう。

トラップに気をつける

トラップの予防策として、まず一番大切な事は、トラップ位置を確認する事だ。むやみに突き進んで、トラップの餌食にならないよう注意しよう。第2にトラップの数や性質を把握しよう。トラップの中には、破壊できる物もある。余裕のある時は、破壊しよう。

このトラップは、破壊できるぞ

どっひゃー、しまった

ミサイルが多い場合は、アクアビートを選んで、バリヤーを張ること
強いザコキャラ

敵キャラの中には、ザコとは、思えないほどの攻撃をしてくるヤツがいる。一筋縄で倒せない場合は、地震、浮遊、バリアの3つの魔動力を使って敵をやっつけてしまおう。

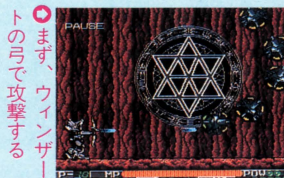
誘導ミサイルを撃ってくる敵だ。コイツは硬いぞ

グランゾートの地震を数回に分けて使えば倒せるぞ

ボス攻略

STAGE 2

第2ステージのボスは、頭が弱点だ。魔動王をウィンザートにして、弓とジャンプキックでやっつけろ。

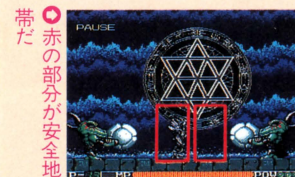
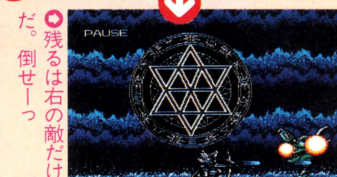
まず、ウィンザートの弓で攻撃する

ジャンプしてケリを入れろ

楽勝だぜベイビー

STAGE 3

ウィンザートを選び、写真にある安全地帯でしゃがみ、左の敵から倒していこう。

まず、左の敵からかたづけろ。やっちまえー

赤の部分が安全地帯だ

残るは右の敵だけだ。倒せーっ

STAGE 4

第4ステージのボスは落石をおこすイヤな敵だ。コイツを倒すには、アクアビートを選ばなければならない。戦い方は、敵をヤリで突き、敵が石を落としてきたらバリヤーを張ろう。このパターンを繰り返せば、簡単に倒せるぞ。

突きーっ、一本

バリヤーを張れば楽勝

質問大募集

Q&Aコーナーのハガキ募集のお知らせです。何度、挑戦してもクリアできないあなた。ど〜しても、同じ所で詰まってしまうキミ。誰も助けてくれない、とお嘆きの方。そんな、ゲームは好きだけれど解けなくて悩んでいる読者のみなさんをこの際、まとめて面倒みちゃおう、というのが「ゲームQ世主」なのです。どんな難問からでもみんなを救ってしまおうというわけです。ただ今、質問を大々的に募集しています。ハガキにゲーム名、質問内容、住所、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってください。またFAXでも受け付けています。それでは、みんなよろしく!!

あて先は
〒980 宮城県仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engin FAN編集部
「ゲームQ世主」係

FAX番号 022-213-7535

舶来品広場

日本にはない独特の雰囲気をもつ海外のオモシロゲームを紹介するコーナー

アミガ最新シューティング X-OUT（エックス アウト）

今回はまずアミガのシューティングゲームである『X－OUT』から紹介しよう。

まずゲームを始める前に自機を自分で作らなければならない。業務用の『グラディウスIII』のような物だが、装備を付けるのにはお金がかかるのであれこれ買うと情け無い自機が出来上がってしまう。考えて装備を付けて発進だ。

⬆これもオープニングから。昆虫チックな自機が発進するところだ

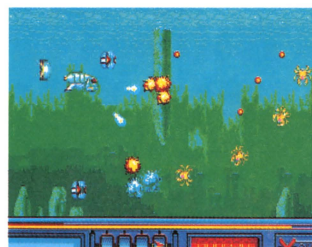
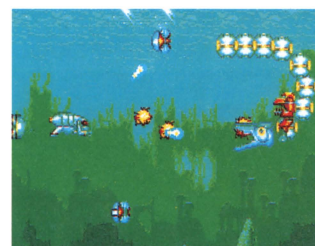
⬆オープニングの１シーン。主人公

⬆これは自機の装備を買うシーン

⬆武器を売ってくれる謎の宇宙人。結構怖い人かも

⬆いよいよゲームスタート。音楽も独特で雰囲気いいゾ

舞台は水の中

戦いの舞台は美しい水中。水中だからといっても特に普通のシューティングと変わりはない。自機はダメージ制でエネルギーが無くなると破壊されてしまう。残機を買ってなければそこでゲームオーバーになってしまう。

⬆ステージの途中には中ボスが出てきてプレイヤーの行く手を阻む！

⬆水中が舞台だから絵が美しい！

⬆かなり難易度は高いと思う

ボスは気色悪いぞ

各ステージに待ち受けるボスは巨大で気味悪い奴ばかり。ここぞとばかりに襲いかかってくる。エネルギーを温存しておかないと倒すのは難しい。倒せば次の面へ。

⬆どうです！　この迫力！　デカイ

⬆攻略法を見つけないと戦いは辛い

Rainbow Arts
Amiga、Atari-ST
発売中　$49.95

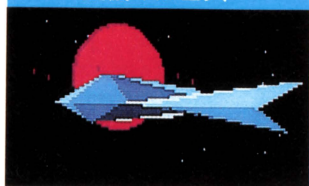
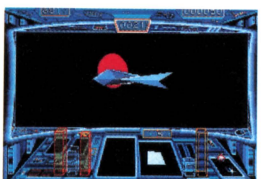
3Dスペースシューティング

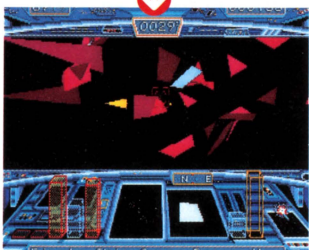
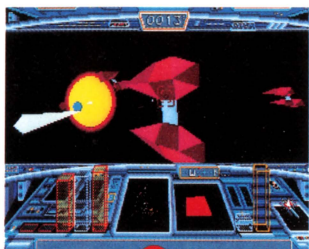
STAR GLIDERII

スター グライダー

アミガの3Dゲームの名作『スターグライダーII』を紹介しよう。

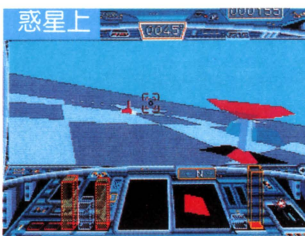
プレイヤーは自機「イカロス」を縦横無尽に操って宇宙で戦う。海賊の戦闘艇を破壊して中のカーゴを奪うこともできるぞ。

愛機イカロス

シンプルなデザインがかっこいい

コクピットはこんな感じ。未来チック

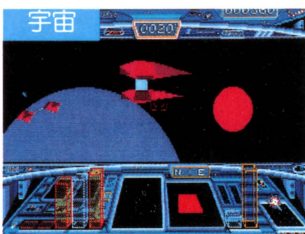
イカロスの最初の武器はレーザー砲。敵を見つけたらとにかく撃て！

へたな鉄砲も数撃ちゃなんとかで敵の船を見事に破壊。気持ちイイ～

2つのシーンで戦う

ゲームの舞台は惑星上空と宇宙の2つ。惑星上空では戦っている内に日が昇って明るくなったりする。宇宙ではハイパードライブを使って一気に遠くに進んで行ける。

惑星上

ゲームが始まって最初の舞台。色々なメカがあちこちで活動している

宇宙

やっぱり男は宇宙で戦わにゃ。背景の星はグルングルン回るぞ

トラクタービームでカーゴを捕まえる

自機がいろんな角度から見られる

ハイパードライブもできるぞ！

Argonaut Software
Amiga、Atari-ST
発売中　$49.95

悪夢の中から脱出する異色ゲーム

WEIRED DREAM

ワイアード ドリーム

このゲームの舞台は昏睡状態の主人公の夢の中。プレイヤーはこの悪夢から抜け出すべく様々な難題をクリアしていく。プレイヤーがやられた時のおおげさな表現がいかにも海外のソフトっぽい。

主人公はパジャマ姿だ

やられるとこんな顔に

待ちうける過酷な試練

舞台が夢の中ということでかなりシュールな状況が次から次へと登場する。いきなり花壇の花が襲って来たり、サッカーボールに食べられたりと驚くシーンの続出だ。

基本的にはアクションゲームだが、アドベンチャー的要素も持っていて先に進むには頭を使わないとだめ。うまく脱出できるかな？

蜂

なんだこの巨大な蜂は!?　怖い～

花

花が人を襲うなっつ～の！

ボール

ボールに食べられるなんて…悪夢

魚

この魚の群れはなぜ空を飛ぶの？

MICROPLAY
Amiga
発売中　$49.95

舶来ゲームの達人

私は舶来ゲームのファンだ。ちょっと嫌だけど、オタクと呼ばれるかもしれない。外国製パソコンを3台持っているのに、まだ買おうというのだから仕方ないけどね。

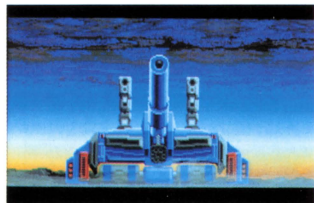
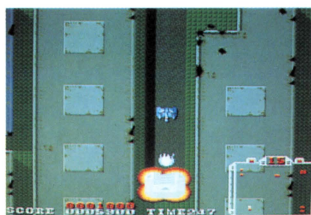
でもこうなったのは、似たようなゲームばかり作っている、日本のゲームメーカーのせいだと思うのだ。最近のゲームはどれもそれなりに楽しめると思う。楽しめるけれど似たようなものばかりで、あっと驚く衝撃や、斬新なおもしろさを感じないのだ。だからもっと違うゲームを知りたくて、海外に目がいったのだと思う。日本のゲームが本当に楽しめるなら、舶来ゲームなんかしなかったとも思う。日本のメーカーも模倣ばかりしてないで、そろそろ創造してほしい!!（御成門左エ門浩仁之助）

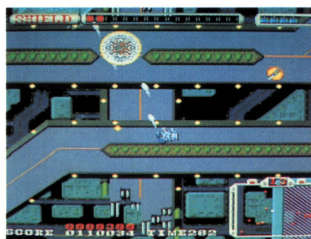
国産品横丁

優れた日本のパソコンゲームを機種、ジャンルを問わずに紹介するコーナー

X68000パワー爆発の激ムズシューティング

グラナダ

X68000の味をフル活用した出来の良さのシューティングゲームだ！自機のMC（タンク兵器の通称ね）グラナダで、レーダーに映った敵MCを破壊していくのだ。しかし、行く手を阻む敵MCの攻撃は超キビシイ。シールドの耐久力に気をつけろ。時間制限もあるのでもたもたしてはいられないぞ。

ブラスターは通常弾の16発の威力

オープニングアニメはスゴイ！

撃つ方向を変えずに移動できる

「グラナダ」を支援するサポートユニット

グラナダの攻撃は通常弾とブラスターのみ。パワーアップはしない。そのかわり、各ステージのどこかに落ちているサポートユニットを拾うことでパワーアップを果たせるぞ。これは弾避けにもなるが、余り攻撃を受けると壊れる。それにそのステージ限りである。

クロムレック

撃つと周囲を回転、射出時は敵を迎撃。

リフレクター

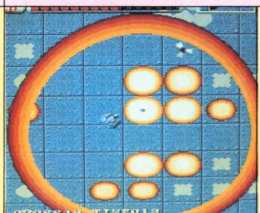
弾を撃ち込むと、敵の方向に誘導する。

エパレット

自動長距離追尾ミサイルを発射する。

ポールバニアン

前方向の盾に、射出すると全方向弾発射。

ヒドン

ブラスターを撃ち込むと画面内で大爆発。

激戦の各ステージ

各ステージは特徴的な背景ばかり。そこにいるターゲットMCをすべて破壊すると、でっけーボスMCが登場、これでもかこれでもかと攻撃してくるぞ。

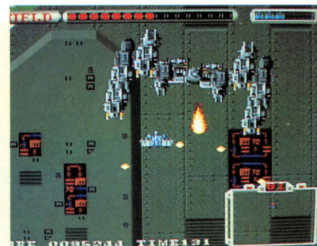
迫力のステージが続々

1面 平和な市街地が地獄と化す。巨大なローラー「ゴードン」に気をつけろ。

うきー、つぶっされちゃうぞ

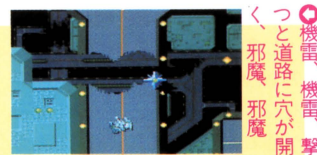
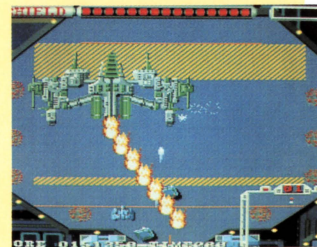
デカイのが跳ねてくる。ボスのフライトMCギブルだど

2面 巨大空中戦艦「アスターシャ」の上での戦い。5重スクロールに目がクラクラ。

こりゃすごい、翼の上での戦いだ

回転、拡大を使ったぜいたくなやつだ。緑の目が弱点だぞ

3面 地上300メートルのハイウェイ。迷路状の道路のあちこちから敵MCが攻撃！

ここも高いハイウェイでの戦闘、ちぢんじゃう

道が狭いから身動きがとりにくい。しかも迷路のような作りになってる

機雷、機雷、撃つと道路に穴が開く、邪魔、邪魔

動きが速いぞ、ファイア攻撃だー

ウルフチーム
X68000シリーズ　8800円
発売中

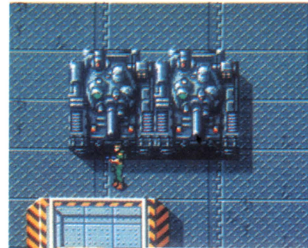
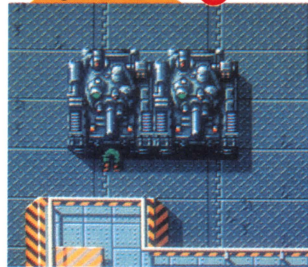
MSXの名作アクションの続編が登場

ソリッドスネーク

敵に視線を持たせ緊張感を演出するのに成功したアクションゲームの名作『メタルギア』の続編『ソリッドスネーク』が登場する。今回は主人公のアクションに「伏せる」が追加され、戦車の下に身を隠したり、穴の開いた金網を潜り抜けたりできるようになった。

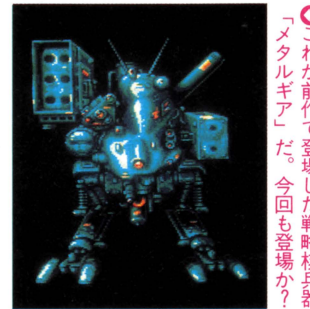
主人公ソリッドスネーク

前作でも当然主人公。渋いおっさんだ

今回の特徴の1つ、ホフクモード

ふせる

こうやって伏せて物陰に隠れることにより敵兵士を避けることが可能

新たなる任務

世界で唯一の核武装国ザンジバー・ランドがエネルギー不足の世界を救う発明をしたキオ・マルフ博士を誘拐してしまった。今度の任務はザンジバー・ランドに潜入し、博士を無事救出することだ。

今回の任務は遂行できるのか!?

これが前作で登場した戦略核兵器「メタルギア」だ。今回も登場か?

通信モードで情報を収集していこう

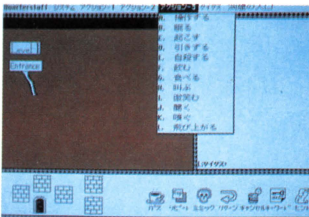
敵に見つからずに慎重に行動せよ

いったい博士はどこにいるんだろ

コナミ
MSX2、MSX2+ 7800円
発売中

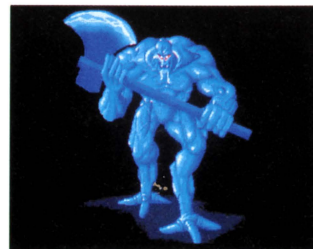
データ量豊富な本格派のRPGが登場

クォータースタッフ

マッキントッシュで発売されたゲームの移植版。グラフィックは重要な場面にしか表示されず、通常はRPGというよりアドベンチャーでゲームは進行していく。

シンプルな操作画面である

妖しげな魔法使いが出現! 敵か味方か?

新しいRPG

主人公タイタスは最初単身ダンジョンに乗り込んでいく。数々の謎をクリアしていく内に仲間が登場してパーティを組んで先へ進むことになる。マップは全てグラフィックで描かれていて進んだ分だけ表示される方式。とてもリアルなダンジョンの冒険が楽しめる。

巨大なオノを持った怪物。98とは思えないグラフィックのでき

パーティは増員可能

パーティの人数は特に決まっていない。ゲームの進行によって増えていく。また、パーティをバラバラにしての冒険も可能だ。

戦士タイタス

主人公。剣で戦わせれば当然強い。

女盗賊

美しい盗賊。弓矢で攻撃できる。

ドワーフ

力仕事ならモチロンこの人に決まり。

スタークラフト
PC9801シリーズ　価格未定
8月上旬発売予定

パソゲークレイジー

というわけで今月の1曲のコーナーがやってまいりました(突然やね)。お題はX68000用ソフト『D-RETURN』。シューティングにそぐわない曲がほとんどを占める中でキラリと光る名曲がある。それは最終面の曲「敵傍のテーマ」だ。この曲はこの後起こる悲劇の予兆を見事に表現している。この曲を聞くと今でも「敵傍」の姿が浮かんでくる…敵傍ちゃわ～んぐっすん。(今月はちょっとセンチなYOSHIKI)

難易度は高いがキラリと光る物がある

業務用小路

ゲームセンターに登場するハイクオリティなゲームをお見せするコーナー

派手な忍法で敵を倒す痛快アクション

ニンジャコンバット

ネオ・ジオの新作は2人同時のアクションゲーム『ニンジャコンバット』だ。プレイヤーは忍一族の生き残り「ジョー」と「ハヤブサ」になり手裏剣と忍法を使って敵を倒していく。ボスキャラを倒してステージをクリアすると新たな忍一族の仲間が加わるぞ。

彼ら5人が忍一族の最後の生き残りだ。5人揃えば『ニンジャコンバット』となるのだ！

忍一族唯一の二刀流使い、ムサシの必殺技・烈風百人斬りが炸裂。このド派手な術を見よ!!

敵の武器を奪え

プレイヤーは敵の武器を奪って攻撃することも可能。また障害物を破壊して出現する巻物を取れば攻撃力やスピードをアップできる。

仲間の1人カゲロウの忍法が3面のボス・重機動忍者ガンデムに炸裂

恐るべき敵の攻撃に立ちつくす忍者たち。この攻撃に勝算はあるのか

2人の忍法が炸裂する！

火炎龍の術

気合とともに発せられる火龍が敵に襲いかかる！

雷神の術

敵の頭上から雷を落下させて命を奪う必殺技だ！

SNK
NEO・GEO、MVS対応
発売中

暴走したコンピュータを完全破壊せよ

サイバーリップ

プレイヤーは一級の特殊破壊工作員。目的は暴走したコンピュータの破壊だ。4方向に撃てる銃と5種類のアイテムを使って先へと進む、2人同時のアクションだ。

主人公ブルック&リック

いきなりアップで迫る主人公たち

スライディングも可能

ぶらさがることも可能

ボスキャラがスゴイ！

各ステージの最後に待つボスはメカニックな奴やグロテスクな奴がドーンと現れて攻撃してくるぞ。とにかく強いボスキャラには、こちらも武器やスペシャルアイテムを十分装備して戦おう。特にグレネード弾は与えるダメージがデカイから対ボス戦にはもってこいだ。

倒せばこの様に大爆発してしまう

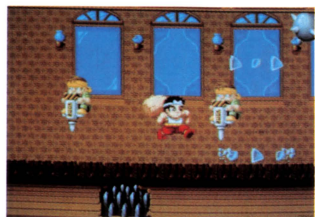
サイバーリップが操るメカか!?

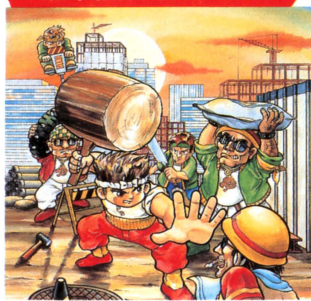
このでかくてグロいボスは何だ！

SNK
NEO・GEO、MVS対応
9月上旬発売予定

彼女を取り戻すため戦うハンマーアクション

大工の源さん

「R−TYPE」「イメージファイト」といった硬派なシューティングゲームを次々と出すアイレムからコミカルアクションゲーム『大工の源さん』が登場する。

黒木組の野望を打ち砕け源さん!!

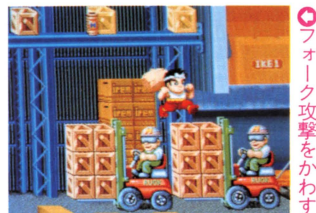
黒木組はおれが潰す！

おれが桐島組の大工、田村源三だ。邪魔する奴はこの木づちでぶん殴る

ビッグな木づちが武器

源さんの武器は木づち。これで次々と敵をぶん殴って倒していく。アイテムにより木づちが巨大化したり、「お酒」を飲むと酔っぱらってメチャクチャに木づちを振り回して敵をぶっとばしたりと、コミカルさに重点が置かれていてとても楽しめるゲームになっている。

ボスとの戦いも当然木づちを使う

シャベルの嵐を突破だ

フォーク攻撃をかわす

源さんと恋人のカンナさん

黒木組の手先

源さんの家をぶっ壊してしまった憎い黒木組の手先たち。ドリルで攻撃してくる奴やシャベルを投げてくる奴など変な敵が多いぞ。怒りの木づちでぶんなぐっちめえい！

ドリルを持って追っかけてくるぞ

シャベルを投げてくる嫌な奴だ

フォークリフトで攻撃

アイレム
大好評活躍中

ついに登場、今年の夏はこれしかない！

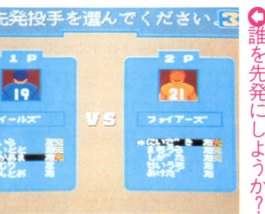
プロ野球ワールドスタジアム'90

ナムコからはみんなが知ってる野球ゲームの第3弾『プロ野球ワールドスタジアム'90』がこの夏に登場だ。前作の『ワースタ'89』から12球団のデータを一新。よりリアルな野球が楽しめるぞ。

操作方法も今までとまったく変わったところがないのでそのままプレイできる。また選手の動きもクリアでプレイに熱中できる。

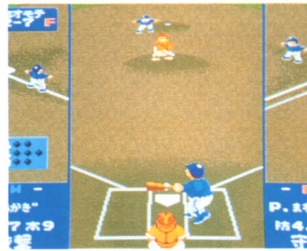
まずは球場を選ぼう。球場によってそれぞれ特徴があるので楽しい

球団を選ぶ。当然ひいきの球団だね

誰を先発にしようか？

打順を決めてスタート

とにかくワースタ！

やっぱり『ワースタ』は1人でプレイするよりも2人でプレイする方がグゥーンと盛り上がるぞ。プレイできる球場は「こーらくえん」「こーしえん」「メジャー」の3球場。夏は野球しかない！

さあ、プレイボール。戦い開始だ

ん！　ジャストミートの感触が！

ナムコ
大好評活躍中

ゲーセン通い

ファイナルラップ（ナムコ）といったら、未だにゲーセンでに活躍しているドライブゲーム。通信対応だったり、下位のプレイヤーが有利になるなど、100%完成されたゲームといっていいだろう。そして、この夏「2」が発売される予定とか。コースが増えたそうで、プレイヤーの期待も高まっているよう。（ウイニングランの新コースも出して欲しいなーナムコさん）　（月ノ…以下略）

まもなくゲーセンに登場する予定

新作発売

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
◆スーパーグラフィックス
◘PC・SG両対応
★メーカー名

8月

日	タイトル
	3日(金) ファミコン通信 Magazine 1990 No.16発売日
3日	■地獄めぐり　★タイトー／6600円
	8日(水) マルカツPCエンジン FAN 9月号発売日
9日	■ワルキューレの冒険　★ナムコ／6800円
10日	■パワーリーグIII　★ハドソン／5800円
10日	■麻雀悟空スペシャル　★サン電子／6300円
10日	■クラックス　★テンゲン／5900円
10日	■将棋 初段一直線　★ホームデータ／6700円
24日	●マジカルサウルスツアー　★ビクター音楽産業／8700円
	30日(木) PC Engine FAN 10月号発売日
31日	■オペレーション・ウルフ　★NECアベニュー／7200円
31日	●ラストハルマゲドン　★ブレイン・グレイ／7500円
下旬	■はにいおんざろおど　★フェイス／6400円

9月

日	タイトル
7日	■暗黒伝説　★ビクター音楽産業／6200円
7日	●ヴァリスIII　★日本テレネット／6780円
14日	■F-1 CIRCUS　★日本物産／6900円
14日	●ジャックニクラウスワールドゴルフツアー　★ビクター音楽産業／7800円
14日	●みつばち学園　★ハドソン／5800円
21日	■桃太郎活劇　★ハドソン／6500円
21日	◘ダライアス・プラス　★NECアベニュー／9800円
21日	●LEGION　★日本テレネット／6780円
28日	◘アフターバーナーII　★NECアベニュー／7200円
28日	■ファイナルブラスター　★ナムコ／6800円
28日	■ダイ・ハード　★パック・イン・ビデオ／7200円
上旬	■関ケ原　★トンキンハウス／6800円
上旬	■ラビオレプススペシャル　★ビデオシステム／6800円
上旬	■ゴモラスピード　★UPL／6500円
下旬	■ダブルリング　★ナグザット／6300円
下旬	■バットマン　★サン電子／6500円

10月

日	タイトル
5日	●ザ・プロ野球　★インテック／6800円
9日	●雀偵物語　★日本テレネット／6780円
19日	●J.B.ハロルド殺人倶楽部　★ハドソン／6500円
上旬	■サイバーナイト　★トンキンハウス／6800円
下旬	■琉球　★フェイス／5400円
下旬	●デコボコ伝説ワガマンマー　★日本テレネット／6780円
下旬	■NAXAT STADIUM　★ナグザット／未定
下旬	●バスティール　★ヒューマン／6500円
未定	■大旋風　★NECアベニュー／未定
未定	■かっとび！　宅配くん　★トンキンハウス／未定
未定	●アベンジャー　★日本テレネット／未定
下旬	■TVスポーツフットボール　★ビクター音楽産業／未定

今号の編集部通信

御成　……。
月ノ　……。
YO　あんの、始まってますけど。
御成　夏は暑いぞ、すいかがうまい。
YO　それ先月やってまんがな。
御成　……。しかし、まいりましたねぇ。こんな目立つ所に来てしまうとは。緑色のページでこっそりOECとか○ドソンとかの悪口書こうと思ってたのにねぇ。あっ、わかってると思いますけど、このコーナーは先月はリーダーズランドの最後のページにひっそりとあったものです。編集部でこの1カ月間にあったトピックスをお伝えしようという……。
月ノ　しかし、やりましたねぇ。今月の人物図鑑は。すごい美人じゃないですか。
御成　そうそう、あのコーナーはもう女性をどんどん紹介したいと思います。各メーカーの方、是非美人をご紹介下さいね。
月ノ　ところでデスク氏はパロディウスだ！をクリアしたそうで。
御成　パワーリーグIIIも130試合モードで優勝したそうです。
月ノ　えっ、日本シリーズまで？
御成　そう。なんでも130試合モードならではのエンディングがあるとか。しかしゲーム雑誌の編集者ってそんなにゲームしないといけないんですか。
月ノ　仕事ですからねぇ。例え原稿の締切りがあっても、仕事はさぼれませんねぇ。とにかく仕事が優先。こないだもカシオペアのギタリストの野呂一生氏に会ってきましたけど、カッコよかったですよ。そのぐらい優先なんです。有線放送。あ、なんか頭痛い。
YO　突然ですが、東京都は千葉明弘くんからの質問です。このコーナーのデスク氏がトイレとパワーリーグを同時にやるそうですが、なぜケツが痛くなるのですか？　ということなんですけど。
御成　彼の場合は洋式だから軽傷ですけど、和式だったらたいへんですよ。足腰が鍛えられちゃいます。
YO　そうすると足が細くて自慢の女の子はやめたほうがいいですね。
御成　太くて自慢の子はやってみるといいかもね。
YO　ところでゼビウスとうる星は売り切れやねぇ。PCエンジンのソフトはなかなか再出荷されへんから悲しいわ。ああ、ラムちゃ〜ん。
月ノ　頭痛いの治った！　ゼビウス売り切れなのぉ。困ったな。ああ、アンドアジェネちゃ〜ん。
御成　おいおい。さて、真面目に書きますが、このコーナーの出演者へのお便りを募集します。パソコンゲームにくわしいYO、ゲーセンに強い月ノ、外国パソコンの専門家の私、そしてエッチなことならデスク氏が質問や相談にのります。もちろん全員国産ゲームにもくわしいです。お便り待ってます。特にエッチなことはいろんなジャンルが得意だそうですから。

次号予告

ソビエトや東欧の民主化、東西ドイツの併合、地球環境の悪化など激動の世界情勢の中にあって、まず我々が考えなければいけないのは、メガドライブ用に来年発売されるCD－ROMの性能が、PCエンジンのCD－ROM²と比べてどうかということになってしまう。来月はメガのCD－ROMが我々に与える影響について討論したいので、意見のある人はお便りよろしく。

カレンダー

11月以降

11月	■エアロブラスターズ ★ハドソン／6500円
11月	■不思議の夢のアリス ★フェイス／6400円
11月	●三国志 群雄割拠 ★ナグザット／未定
11月	■バイオレントソルジャー ★アイ・ジー・エス／未定
11月	■トリッキー ★アイ・ジー・エス／未定
12月	●魔笛伝説アストラリウス ★アイ・ジー・エス／未定
12月	■ゼロヨンチャンプ ★メディアリング／未定
12月	■ボンバーマン ★ハドソン／5300円
12月	●マスターオブモンスターズ ★マイクロキャビン／未定
12月	●ハットリス ★マイクロキャビン／未定
12月	■クロスワイバー ★フェイス／未定
12月	■迷宮島 ★アイレム／未定
12月	■魔界プリンスどらぼっちゃん ★ナグザット／未定
1月	■おぼっちゃまくん ★パック・イン・ビデオ／未定

発売日未定

●戦国関東三国志 ★インテック／未定
●ゴルフゲーム(仮称) ★インテック／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
●クイズアベニュー(仮称) ★NECアベニュー／未定
●マイトアンドマジックI ★NECアベニュー／未定
●マイトアンドマジックII ★NECアベニュー／未定
●レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
●ホラーストーリー ★NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー／未定
●ダウンロード2 ★NECアベニュー／未定
■アウトラン ★NECアベニュー／未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー／未定
■サンダーブレード ★NECアベニュー／未定
■立体将棋(仮称) ★NECアベニュー／未定
◘フォゴットンワールド ★NECアベニュー／未定
◘ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー／未定
◆ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
■カダッシュ ★タイトー／未定
■TATSUJIN ★タイトー／未定
■チャンピオンレスラー ★タイトー／未定
■S.C.I. ★タイトー／未定
■パラソルスター ★タイトー／未定
■サイレントデバッガーズ ★データイースト／未定
■バーニングエンジェル ★ナグザット／未定
■都市転送計画エターナルシティ(仮称) ★ナグザット／未定
●コズミックファンタジー2 ★日本テレネット／未定
●CYBER CITY OEDO 808 ★日本コンピュータシステム／6500円
●魔物ハンター妖子 魔界からの転校生 ★日本コンピュータシステム／未定
■スプレンディド・サーガ ★日本コンピュータシステム／未定
■シュビビンマン2 新たなる敵 ★日本コンピュータシステム／未定
■キックボール ★日本コンピュータシステム／未定
■ワラビー// ★日本コンピュータシステム／未定
■ああっ女神さまっ ★日本コンピュータシステム／未定
●モンビット ★ハドソン／未定
●ワンダラーズ フロム イース ★ハドソン／未定
●コブラII ★ハドソン／未定
●天外魔境II卍MARU ★ハドソン／未定
■パワーイレブン ★ハドソン／未定
■アドベンチャーアイランド ★ハドソン／未定
■PC原人II ★ハドソン／未定
■ポピュラス ★ハドソン／未定
■ジャッキーチェンのドラゴンロード ★ハドソン／未定
■ドラえもんII ★ハドソン／未定
■桃太郎伝説II ★ハドソン／未定
●ソーサリアン ★ビクター音楽産業／未定
●IT CAME FROM THE DESERT ★ビクター音楽産業／未定
●エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス ★ブレイングレイ／未定
■ホームデータの囲碁 ★ホームデータ／未定
●アルシャーク ★ライトスタッフ／未定
●BURAI ★リバーヒルソフト／未定
●らんま½ ★日本コンピュータシステム／未定
■密林の迷宮(仮称) ★ユニ・ポスト／未定

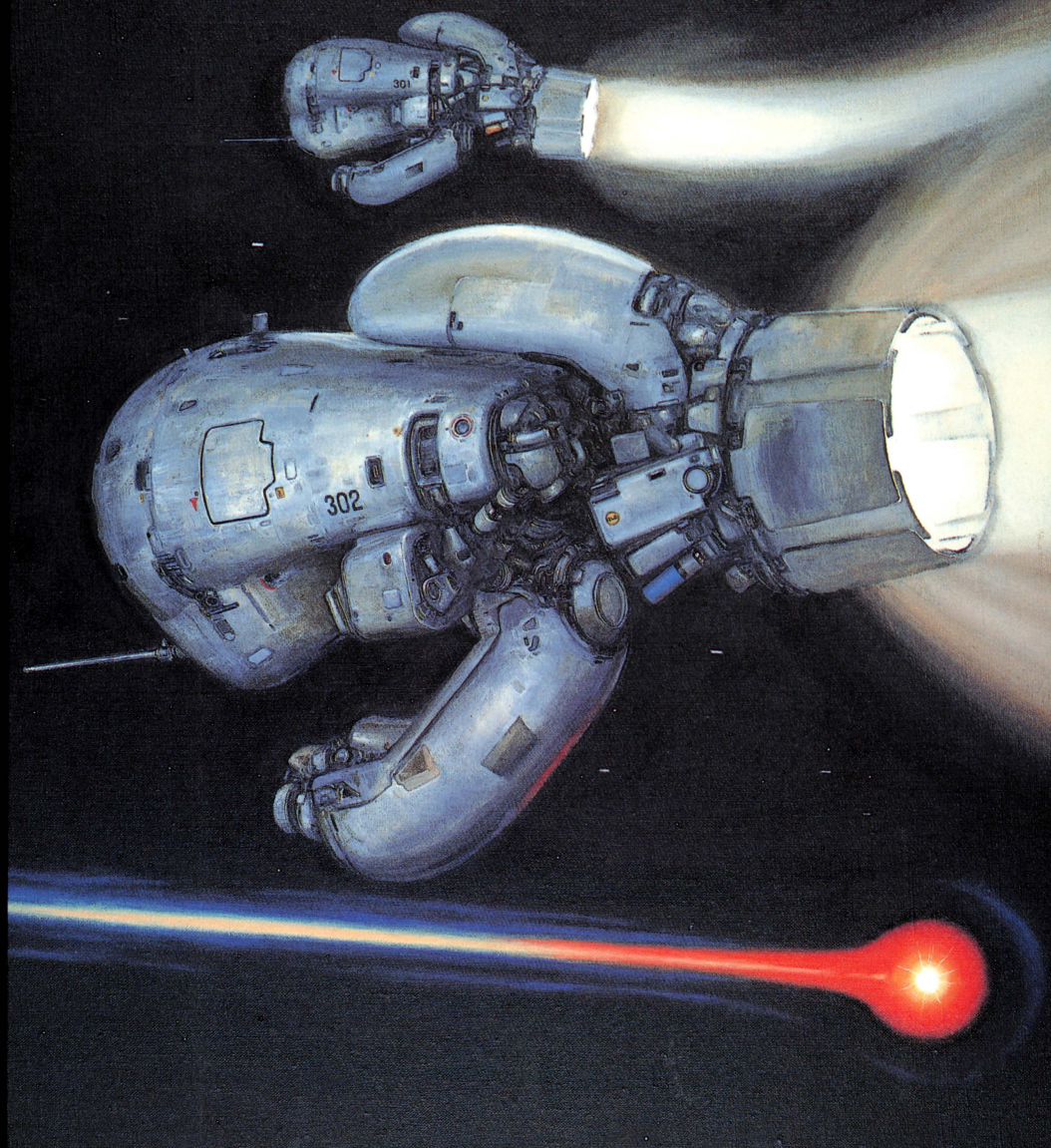
※価格は消費税を含みません。

次号予告

MAKER LAND ハドソン『桃太郎活劇』日本コンピュータシステム『らんま½』NECアベニュー『サンダーブレード』日本テレネット『雀偵物語』ナグザット『NAXAT STUDIAM』トンキンハウス『サイバーナイト』ナムコ『ファイナルブラスター』ほか。

ATTACK SPECIAL CD-ROMユーザー必携!! 大作RPGの前半戦を詳細に攻略する『ラストハルマゲドン攻略本上巻』と美少女アクション第2弾の徹底マスター『ヴァリスIII攻略本』!

PC Engine FAN 10月号 8月30日発売

RENO
Renovation Game
CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine
麻雀ゲームに新鮮旋風。
話題沸騰。ゲーマーを魅了する26種類の秘技が楽しさを倍加させる。
雀偵物語
果たして、美人令嬢の運命は…？
聖白河学園・理事長の娘、本条　優が何者かによってつれ去られた。いったい誰が、何の目的で……？平和な学園都市に起った不吉な事件。優の妹、本条　舞は、一人の探偵に事件を内密に調査し、姉を救出することを依頼した。残された手がかりは、可愛い女子高生が写った一枚の写真／ほのかな期待を抱きつつ男子禁制の聖白河学園に潜入した探偵。背後に潜む巨大な影。なんと事件には学園都市全体を巻き込んだ陰謀が隠されていた。事件を解決するため探偵に残された手段は、麻雀に勝ち抜くという試練。あらゆるテクニックを駆使して戦え。すべては雀師探偵の腕にかかっている。
日本テレネットユーザーズクラブのお知らせ
日本テレネットユーザーズクラブはゲーム大好きフリークのための楽しいクラブ。会員の皆さんには、オールカラー会報の発行やプレゼントなど色々な企画が盛りだくさんです。
入会ご希望の方は官製葉書の裏に住所・氏名・「入会案内希望」と書いて日本テレネットユーザーズクラブ宛にお送り下さい。折り返し入会案内書をお送りします。
ゆーざーずぎゃらりー
TELENET
開発順調!!
TELENET JAPAN CO.,LTD.
9月下旬発売予定
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル　TEL. 03-268-1159
© TELENET JAPAN 1990/© ATLUS 1990

イラスト／加藤直之

NEOグラフィカル・シューティング登場。

CD-ROM²シューティング初の2P同時プレイ

人類が宇宙に進出してから数世紀。
混沌とした宇宙を、武力によって統合しようと企む男がいた。
その名はルーヴァー。自らを皇帝と呼び、破壊と侵略を繰り返す彼の進撃を阻止するため、
惑星連合は高性能戦闘機のプロトタイプ「SF-90」を製造した。
果たして、広大な宇宙空間の勝利者は……？君か、それともルーヴァーなのか?!

**9月下旬
発売予定**

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

PC Engine
NEC
PC Engine FAN
1990年 SEPTEMBER 9月号
平成2年9月1日発行 第3巻第9号(通巻22号)
第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社 徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
問い合わせ ☎03(459)1700(代)
特別定価460円
(本体447円)
狼は放たれた──。
オペレーション・ウルフ
OPERATION WOLF
NEC Avenue, Ltd. 1990
LICENCED BY TAITO CORP.
南米チェリゴ国でクーデターが発生、政府要人が囚われの身となった。かくして、救出作戦コードネーム「オペレーションウルフ」が発動した。アーケードで大人気のアーミー・シューティングにオリジナルの2プレイヤーモードを付加。
新たなる戦いが、君を待つ!
8月31日発売!
4M HuCARD
標準小売価格7200円(税別)
α計画、始動
CD-ROM版のユーザーをも巻きこんで展開する「α計画」。幻のソフト「ダライアス・アルファ」とは?すべての謎は次号広告で明らかになる。
ダライアス・プラス
CD-ROMで発売され、全国を熱狂させたあのシューティングが、6MHuカードで登場! CD-ROM版より抜粋した16体の巨大戦艦! そして業界初のPC・SG両対応! 新たなる感動が、君に襲いかかる!
PC/SG
近日発売!
予価9800円(税別)
6M HuCARD
NEC Avenue, Ltd. 1990 LICENCED BY TAITO CORP.
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部:〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(288)0330
●平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス03(288)0880
©Tokumashoten Intermedia 1990
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 13655-9